週刊 サクラ大戦2総力取材! 東京ゲームショウ出展最新タイトル満載!!

平成2年6月16日第三種郵便物認可 1998年3月27日発行（毎週金曜日発行）第14巻第9号通巻216号

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

1998/vol.9
3/27
特別定価380円

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

最大 最強 最速
10ページ特集!

初公開! 新タイトル続々登場!
リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～
スーパーリアル麻雀P7
スーパーテンポ

ESPタイトル、東京ゲームショウに大集合!
グランディア ～デジタルミュージアム～
ルナ エターナル ブルー
ガングリフォンII
バロック

最新最速特報!
Pia♡キャロットへようこそ!!
スーパーロボット大戦F～完結編～
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

電脳戦記バーチャロン
オラトリオ・タングラム
全11機種スクープ!!

特別付録
ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2
～彩のラブソング～

特集
キミは「少女革命ウテナ」を見たか!
監督・幾原邦彦&声優・川上とも子インタビュー他、ウテナの魅力に肉迫!

セガサターンソフト COMPLETE GUIDE!
EVE The Lost One/慟哭 そして…
白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
街/AZEL-パンツァードラグーンRPG-

It's so fun♡
片桐彩子
描き下ろしポスター

SEGASATURN

SOFT BANK

リアルサ

〜霧のオ

1998年

注意！ 本当に怖いソフトです。

Real Sound

ウンド2

ルゴールへ

6月発売

warp inc.
seizan bldg.4F,2-12-28,
kita-aoyama,minatoku,tokyo,japan
(www.warp-jp.com)

W
A
R
P.

ようこそ、悪夢

全世界を興奮させたあの名作「ダンジョン・マスター」が完全3DリアルタイムRPGとなって生まれ変わった。フルポリゴンで描かれる迫力のモンスター、不気味なダンジョン、そして緻密なトラップが最高の臨場感で迫る！

ダンジョン・マスター ネクサス
Dungeon Master
NEXUS
SEGASATURN
Victor

Dungeon Master NEXUS

ダンジョン・マスター ネクサス

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器には、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

セガサターン版 3月26日発売予定 ¥6,800（税抜）

SEGASATURN

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア

ビクターソフト本部 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
各ソフトの詳細はインターネットで http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/

と絶望の迷宮へ

Contents

セガサターンマガジン
1998年3月27日号 Vol.9

SEGASATURN PRESS!!

表紙イラスト：「PIA　キャロットへようこそ!!」
カバーデザイン：竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK ランドマーク

TOPICS COOLなスケルトンセガサターンを限定発売!

「サクラ大戦」の発売日となる4月4日、セガから限定版のセガサターン本体が登場する。その名も「スケルトンセガサターン」。名前のとおり、最近流行のスケルトンタイプボディで、上面部には『This is COOL』のロゴがプリントされているが、性能や機能は従来販売されているセガサターンとまったく同じ。定価も20,000円。現定数は30,000台なので、商品がなくなりしだい販売は終了してしまう。入手希望者はショップに予約を。

スケルトンセガサターン

スケルトンタイプの登場でセガサターンは3種のデザインを持つことに。これに、日本ビクターから発売されたV・サターンと新V・サターン、それにブラックボディがカッコいい日立のハイサターンを加えると、国内では6種類の本体が存在している。さすが500万台ハード!?

白セガサターン

◀96年3月のマイナーチェンジで登場したサターン。現在流通のモデル。

初代セガサターン

▲94年に登場した初代ミストグレーのセガサターン。

NEWS 絶好調"せがた三四郎" 今度は素足でバッティング!?

その破天荒ぶりが話題の"せがた三四郎"。シリーズ11弾となる最新CFは「プロ野球 グレイテストナイン'98」。現在オンエア中なので、見たという人も多いのでは? バッターボックスに立った"せがた"がボールを足で打ち、胸で受ける、と相変わらずのスゴイストーリー。ますます加速していく"せがた"シリーズ。次はどんなCFが見られるのか? まだまだ続く"せがた"に注目だ!!

2月初旬、都内のバッティングセンターで撮影が行われた。

1シーンの撮影に集中する、せがた三四郎こと藤岡弘さん。

NEWS ローソンで「サクラ大戦2」予約開始 先着2万名に超プレミアム特典が!!

4月4日の「サクラ大戦2」発売が間近に迫ってきた。実はローソンで、3月26日まで「サクラ大戦2」の予約を受け付けている(予約方法は欄外参照)。しかも、先着2万名にもれなくローソンのオリジナル特製のハンカチーフがプレゼントされるというのだ。これには「2」のオープニングテーマ曲となる「檄!帝国華撃団(改)」の歌詞がプリントされている。これはさっそく、ローソンに『行かなくちゃ!』。

※上のイラストとプレゼント商品のビジュアルとは異なります。

「サクラ大戦2」の予約方法■CMでも放送されている、ローソン各店に設置された「Loppi」で予約しよう。まず、「Loppi」の画面をタッチし、「ショッピングステーション」を選ぶ。「予約・取り寄せ商品」をタッチし、商品番号「574643」と入力しよう。あとは画面に従えばOK。

NEWS

セガならではのファンサービス!! 「サカつく2」特別バージョン登場

いまだ好調な「サカつく2」。もうプレイした？

セガは「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」特別バージョンの提供サービスを行う。特定のスカウトの出現率を上げたこの特別バージョンを、自分の所有するオリジナルと交換してくれるのだ。ユーザーの熱い声に応えた、セガのファンサービスは嬉しい。

「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」特別バージョン申込み方法

希望者はハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」交換希望を明記し、〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス お客様相談センターまで。3月下旬以降に送付予定。到着時に現品（お持ちの「サカつく2」）と送料800円で特別バージョンと交換。

期間：4月30日まで（当日消印有効）

問い合わせ：お客様相談センター TEL0120-012235（月～金 10:00～17:00）

EVENT

雑誌対抗"ポケットファイターゲーム大会" ひな祭りに女の子の祭典だ！

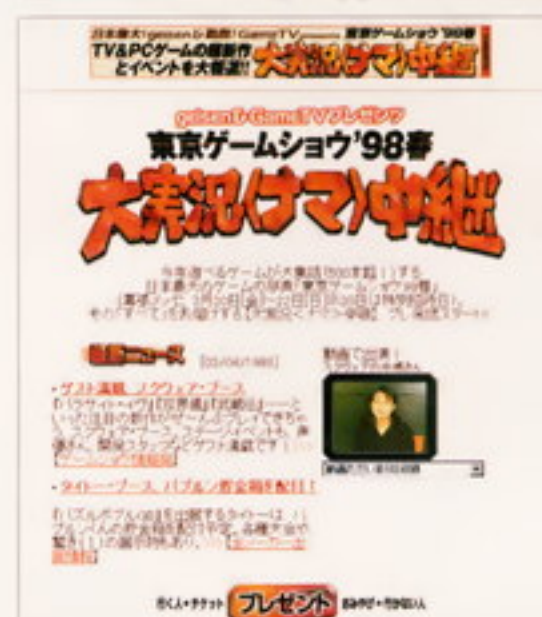
サターンで発売予定のカプコンの「ポケットファイター」。3月3日のひな祭りの日に、女性限定の雑誌対抗、PS版「ポケットファイター」ゲーム大会が開催された。豪華賞品に目が眩んだ女たち（女装の男を含む）の熱戦の中で、『ゲーム批評』チームが見事優勝。決勝ではキャラメイキングシステムで、性格を反映した（？）恐るべき強さの"さくら"を作り上げた。

▲PS版の試合で唯一サターン専門誌として参加したサタマガ編集部……負けて悔いなし！

◀華麗なコスプレで颯爽と現れたカプコン広報3人嬢。

NEWS

インターネットでゲームショウ情報を配信 ステージイベントの生中継も実施！

富士通ほか3社が『東京ゲームショウ'98 春 大実況<ナマ>中継』をインターネット上で行う。3月1日よりホームページ（http://tokyogame.net/）上で、各メーカーのイベントスケジュールや、出展内容などおいしい情報満載だ。もちろん、ゲームショウ当日にはイベントの実況ナマ中継もある！

随時更新されるゲームショウの情報が掲載されるうえ、会場の状況までわかる。

GOODS

ホリ電機からゲーム機に最適なCDクリーナーが堂々発売！

ゲーム機用「CDクリーナー」（1,000円）がホリ電機から発売。プレイボタンを押すだけで、特殊ブラシでレンズを傷めず静電気やホコリをとる。これで定期的なクリーニングが効果的にできそうだ。

もちろん、ゲーム機以外のCD再生機でも使用可能だ！

EVENT

3月1日は女の子の日!? 「卒業Ⅲ」ひなまつりコンサート

10周年を迎えた「卒業」シリーズの最新作「卒業Ⅲ」の発売＆オープニング曲「Happy Bell」（日本コロムビア/1,155円）のCD発売を記念し、3月1日に「ひなまつりコンサート」が開催。主役の希美を熱演した中山真奈美をはじめ、声優5人組が登場し、大成功だった。

川崎クラブチッタは立ち見が出るほどの大盛況。

GOODS

こなみるく3号店が梅田に開店！ ますますコナミグッズが近くなる

新宿店、上尾店に続き、3号店となる梅田店。場所は、大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビル地下1F。営業時間は9：30～20：00。

先日、大阪・コナミ直営アミューズメントスペース「ビガロ梅田店」内に、人気のキャラクターグッズを販売する「こなみるく梅田店」がオープンした。開店当日には、300人ものファンが押し寄せ、こなみるくだけの限定グッズに殺到していた。ゲーム大会も行われ、関西地区初の「こなみるく」は好調なスタートを切ったようだ。

ときめきフィギュアからコレクションカードまで！

ときめきの3000セット限定フィギュアが発売。さらに、好評を博しているトレーディングカードシリーズ「コナミコレクションカード」の新作として「POLICENAUTS」と「SNATCHER」まで登場だ。コナミグッズがますます豪華になった！

3月19日発売

▲スペシャルエディションアクションフィギュア（6,800円）

3月19日発売
▶ときめきマスコットフィギュア（クリア）（3,800円）

▲SNATCHER（ボックス4,500円/1枚300円）

◀POLICENAUTS（ボックス4,500円/1枚300円）

コナミコレクションカード 4月30日発売

【お詫びと訂正】3月20日号 Vol.8の当コーナー（P.5）で紹介した『機動戦士ガンダム ギレンの野望』の初回限定版の発売決定！』の記事中、同ソフトの発売日が4月4日と記載されていましたが、これは4月9日の誤りです。この件に関しまして、読者の皆様および関係者各位に多大なるご迷惑をおかけしたことをここでお詫びし、訂正させていただきます。

NEWS 國府田マリ子初主演映画「Looking For」完成 さらに連続ドラマレギュラー出演も決定！

3月中旬より近代東京・池袋シネマ・ロサ、名古屋・ピカデリー4、大阪・シネ・フェスタの3カ所で公開される國府田マリ子初主演映画「Looking For」。この映画の完成披露試写会が、先日行われた。この映画は全編を通して「父親探し」をテーマに、涙あり、笑いありの感動的な作品。共演の津川雅彦や丘みつ子に囲まれ、國府田の魅力が溢れる作品だ。さらに、彼女はテレビドラマ「せつない」への出演も決定。女優・國府田マリ子の本格始動から目が放せない！

東京は3月14日より、名古屋と大阪は3月21日より公開となる。

ドラマは4月8日から（テレビ朝日 毎週水曜日 25:00〜）。共演は渡辺いっけい他。

PRESENT CD発売記念、特製テレカプレゼント！

キングレコードより、映画「Looking For」の主題歌、國府田マリ子のニューシングル「Looking For」(1,020円) と、今までのシングルやカバー曲などを収録したベストアルバム「My Best Friend」(3,059円) の2枚が映画の公開に先駆け、発売された。この発売を記念し、特製テレカを読者5名にプレゼント。希望者は欄外を見て「LANDMARK Vol.9 國府田マリ子テレカ」係まで送ろう。

初のベストアルバム「My Best Friend」。全16曲が収録され、聴きごたえ十分！

SOFT ファン必聴!! 井上涼子からの「かたちのない贈り物」

この春、シリーズ3作目を発売予定の「ROOMMATE」。それに合わせ、声優・藤野とも子による「井上涼子ヴォーカル集2〜かたちのない贈り物〜」が5月13日にリリース。また、5月発売の3枚の関連CD（今作を含む）をすべて揃えれば、もれなくオリジナルカレンダーがもらえるのだ。

作詞初挑戦の“涼子”こと藤野とも子（CDは3,150円/データム・ポリスター）。

EVENT 「TV GAME Radions R」が5周年 豊嶋真千子、CDデビュー記念イベント開催

内藤寛パーソナリティの人気ラジオ番組「TV GAME Radions R」（ラジオ大阪/日曜日 5：30〜6：00）の5周年を記念し、アシスタント・豊嶋真千子が歌うテーマ曲「自分のいちばん」が3月21日に発売される。その当日18：00より池袋サンシャインシティで記念イベントを行う。ゲームショウ帰りにどう？

「センチメンタルグラフティ」の杉原真奈美役で話題の、マチリンこと豊嶋真千子。イベントでは真奈美の曲も初披露。

20世紀のマスタード VINYL
ニュートーラス/1,020円

発売中

日本テレビ系「進ぬ！電波少年」エンディングテーマ曲で、ロック色の強目なポップチューン。爽快なボーカルとギターのバランスが絶妙。

所在無き夢 スーパー!?テンションズ
ワン・アップミュージック/1,020円

発売中

シャ乱Qのメンバーのうち、3人が結成したユニットの2ndシングル。歯切れの良いポップスが'80年代を彷彿とさせる、かわいいラブソング。

DECA METAL ~FINAL BATTLE~
日本クラウン/3,000円

3・18発売

懐かしの刑事ドラマのテーマ曲をメタルにアレンジした、知る人は思わずニヤリなナイスアレンジアルバム。刑事ドラマファンは必聴！

Harley-Davidson& L.A.Riders
マーベラスエンターテイメント/2,310円

3・18発売

セガAM1研の本格体感バイクゲームのサントラ。20世紀の幕開けとともにバイカーを熱くさせたハーレーとともに、ハードロックで今日もドライビン！

VANITY VOX VANITY
カッティングエッジ/3,059円

3・18発売

'96年のデビュー以来、5枚のシングルをリリースしているVANITYの待望のアルバムが完成。ボーカルMIKIのハイトーンでパワフルな歌声は必聴！

九段 井上陽水
フォーライフレコード/3,059円

3・18発売

アルバムリリースは3年5カ月ぶりで、8カ月におよぶレコーディングの末に完成された内容は独特の雰囲気を持つポップスで構成されている。

Looking For Original Sound Track
キングレコード/3,059円

3・13発売

國府田マリ子主演の映画「Looking For」のサントラ。映画でのライブシーンを音源にした臨場感溢れるサウンドが特徴。アルバムのみ収録の歌もあり。

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア DOKI★DOKI VOCAL COLLECTION
ユーメックス/2,548円

発売中

スーチーシリーズ最新作の「ドキドキ♡ナイトメア」使用ボーカル曲をメインにしたアルバム。カラオケバージョンも入って超お得なスペシャル作品だ。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.9 LANDMARK（プレゼント商品名またはイベント名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは3月26日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

BOOKS REVIEW

サターンユーザーの使える1冊

シミュレーション、RPGなどジャンルは多様だが、見せて読ませるナゾ解きを備えた攻略本が上位にランクイン！

順位	書名	出版社	本体価格
1	センチメンタルグラフティ公式ガイド	ソフトバンク	850円
2	慟哭　そして…	徳間書店	714円
3	グランディア公式ガイドブック～完結編～	ソフトバンク	950円
4	街公式ガイド　ZAP'S	チュンソフト	1,600円
5	プロ野球チームもつくろう！ オフィシャルガイド　～イケイケ編～	ソフトバンク	950円

書泉ブックタワー調べ（2月16日～2月28日）

PICK UP!

グランディア公式ガイドブック

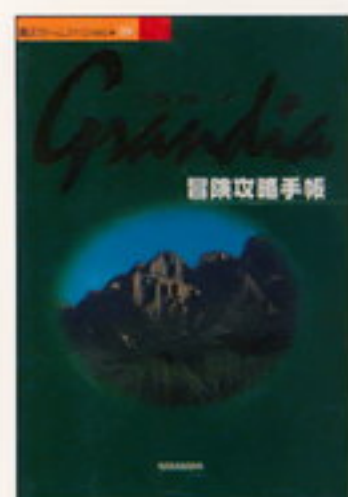
■ソフトバンク■A5判
■160ページ　■950円

グランディア公式ガイドブック～完結編～

■ソフトバンク■A5判
■144ページ　■950円

「グランディア」発売から3カ月。すでにやり込んだ人も、前後編の分冊で、実用書的な趣のあるソフトバンクの攻略本で、すべての世界を網羅しよう。

先に発売された白い表紙の本は、キャラクター紹介、ゲームの基本的システム、魔法やアイテムなどのデータ、失われた世界の海賊の島までのマップとストーリー攻略が成されている。

緑色の表紙の完結編は、前編で攻略された海賊の島までの簡単な流れ、東エレンシアの未開の森からのストーリー攻略、武器や防具、アイテムなどを分類したデータ表、モンスター図鑑などで構成されている。核となるマップデータでは、フィールドのストーリー概要と重要なポイントが文章で説明され、入手可能なアイテムや出現モンスターデータは表組で紹介。マップ上では、アイテムの置かれている場所、セーブや預かり所の場所なども記号で示されている。

グランディア 冒険攻略手帳

■講談社
■A5判
■168ページ
■1,000円

巻頭の折り込みポスターは、ワールドマップとキャラクター紹介。システム解説も読みやすく、ゲーム世界の雰囲気を壊さない見た目の美しさも備えている。フローチャートもあり。マップには、入手アイテムやボスの場所なども明記。データの一覧表は、武器、防具、アイテム、魔法、モンスター、キャラ別の特殊技など。

アルカナ・ストライクス オフィシャル アートワークス

■ソフトバンク
■A4判
■112ページ
■1,800円

アートブックということで、大きめのサイズを生かし、カードの美しさを堪能させてくれる。イラストレーター、デザイナーの方々による直筆のコメントやイラストも掲載され、作り手側の生の姿を垣間みることができるだろう。設定資料としては、主人公のイメージ表情集やエンディング原画なども紹介されている。

ウィンターヒート オフィシャルガイド

■ソフトバンク
■A5判
■80ページ
■900円

長野オリンピックの興奮冷めやらぬ昨今、ゲームでメダルを取るために、ぜひとも活用したい1冊だ。競技攻略の文章は、全体にライトなタッチで親しみやすく、ポイントが絞られたアドバイスもわかりやすい。得点アップにつながる裏テクニック、笑える裏ワザ、ユニフォーム、協賛スポンサーの紹介もあり。

七ツ風の島物語 公式ガイドブック

■エニックス
■A5判
■104ページ
■1,333円

雨宮慶太氏の独特なメルヘンの世界を、イラストと文章で堪能させてくれる1冊。迷ったときにヒントとなる、島をめぐるための道筋を、マップ形式ではなく画面写真で構成するという発想も新鮮だ。また、昨今の書店でのビニールカバーへの対策としてか、裏表紙に本の一部説明が掲載されている。定着してほしいシステムだ。

ウィザードリィ ネメシス 完全攻略ガイド

■NTT出版
■A5判
■160ページ
■1,500円

基本システム、マップ、キャラクター、各種データ、エンディングなどが、いつもながら洗練されたデザインで紹介。攻略ページのマップは、1つのマスが1歩として作成されている。イベント発生、入手アイテムの場所は、マップの座標に対応。ログブック、ムービー、書物と、ゲームのヒントとなるものも掲載されている。

デビルサマナー ソウルハッカーズ 公式ガイドブック

■アスペクト
■A5判
■208ページ
■1,200円

読み物は、開発者インタビューのほか、山田大作氏のコラムと渋谷洋一氏による用語解説。悪魔解説では、会話のタイプといくつかの具体例、合体の法則、2身、3身、ダークの合体表、逆引き合体例などを掲載。ゲーム攻略では、流れに即して文章で解説されている。マップも記号も文字も、しっかりと読んでいただきたい。

●価格はすべて本体価格（税別）です。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP15

ソフト売上げ

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

話題の新作ソフトが集結した2月26日。いきなり品薄のソフトもあったりして、買うほうも大変だったんじゃないかな。「バーニングレンジャー」はやや苦戦気味。ギャル強し！

1位 NEW SOFT 慟哭 そして…

データイースト／'98年2月26日発売／6,800円（ドラマCD付き）／ADV（18歳以上推奨・マウス対応）

推定週間販売本数 10万6828本

推定累計本数 10万6828本

18推では珍しい、SSオリジナル作品が初登場1位を獲得。横田守氏が原画を担当。売れ行きはまずまず。

2位 NEW SOFT 悠久幻想曲 2nd Album

メディアワークス／'98年2月26日発売／5,800円／SLG

推定週間販売本数 4万2643本

推定累計本数 4万2643本

昨年夏に発売された「悠久」の続編が早くも発売。大幅なシステム変更はないが、より遊びやすくなってるぞ。

3位 前回1位 プロ野球チームもつくろう！

セガ／'98年2月19日発売／5,800円／SLG

推定週間販売本数 4万2080本

推定累計本数 16万3131本

サタマガで4月よりコーナーを開始することが決定!! 読者同士のパスワード対戦など企画盛りだくさんだ。

4位 NEW SOFT バーニングレンジャー

セガ／'98年2月26日発売／5,800円（音楽CDつき）／ACT（マルコン対応）

推定週間販売本数 4万0807本

推定累計本数 4万0807本

ソニックチーム最新作がついに登場!! 主題歌などを収めた音楽CDもついてお買得。

5位 NEW SOFT スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア

ジャレコ／'98年2月26日発売／6,800円（2枚組）／ADV（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 2万7297本

推定累計本数 2万7297本

あの「スーチーパイ」がアドベンチャーに。初回生産分はやや品薄ぎみ!?

6位 NEW SOFT 白き魔女～もうひとつの英雄伝説～

ハドソン／'98年2月26日発売／6,800円（2枚組）／RPG

推定週間販売本数 1万6484本

推定累計本数 1万6484本

固定ファンの多い英雄伝説シリーズ。今回はシナリオの評価が高い3作目が登場。

7位 NEW SOFT ラングリッサー ドラマティックエディション

メサイヤ／'98年2月26日発売／6,300円／S・RPG

推定週間販売本数 1万5832本

推定累計本数 1万5832本

ただの「1」「2」パックでなく、ドラマCDなどオマケ満載。グラフィックも一新！

8位 NEW SOFT Jリーグ 実況 炎のストライカー

コナミ／'98年2月26日発売／5,800円／SPT（マルチターミナル6対応）

推定週間販売本数 1万2584本

推定累計本数 1万2584本

「実況サッカー」シリーズが遂にSSで!! 手軽に高等テクを繰り出せるのが魅力。

9位 NEW SOFT バトルガレッガ

エレクトロニック・アーツ／'98年2月26日発売／5,800円／SHT

推定週間販売本数 9827本

推定累計本数 9827本

マニアを唸らせた「ガレッガ」が登場!! オプション項目の充実もうれしい限り。

10位 前回2位 ウインターヒート

セガ／'98年2月5日発売／5,800円／SPT（マルチターミナル6対応）

推定週間販売本数 9637本

推定累計本数 7万4030本

新作ラッシュの真っ只中、トップ10入りをキープ。累計売上10万本達成なるか？

順位	前回	タイトル	発売データ	週間本数	推定累計本数
11位	NEW SOFT	SEGA AGES／パワードリフト	セガ／'98年2月26日発売／3,800円／RAC（マルコン、ハンドル対応）	8115本	8115本
12位	前回4位	SDガンダム GCENTURYS	バンダイ／'98年2月11日発売／6,800円／SLG（マルチターミナル6対応）	5282本	4万7724本
13位	前回3位	バーチャコップ スペシャルパック	セガ／'98年2月19日発売／5,800円（銃同梱）／SHT	4854本	1万5521本
14位	前回7位	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	セガ／'97年11月20日発売／5,800円／SLG	4529本	45万0408本
15位	前回6位	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日発売／7,500円（初回分のみ2枚組）／恋愛SLG	4008本	23万4938本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月22日～2月28日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT! USER DATA TOP20

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望

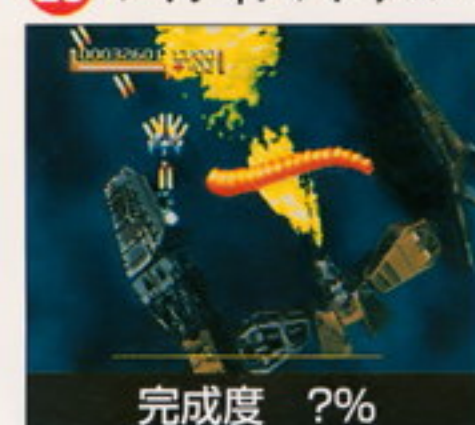
他機種よりも遅い移植の場合は、ユーザーを納得させるような新規の特典をいろいろ用意してほしいところだよね。今週は人気シリーズ最新作「P7」が早くも移植決定。中身に期待!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	3	Dの食卓2	ワープ 機種未定	171
2	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	170
3	5	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	138
4	12	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	119
5	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	116
6	2	幕末浪漫　月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	101
7	6	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	97
8	7	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	85
9	9	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	79
10	8	私立ジャスティス学園	カプコン ビデオゲーム	69
11	11	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	66
12	19	サガ フロンティア	スクウェア プレイステーション	64
13	33	アームドポリスバトライダー	エイティング/ライジング ビデオゲーム	63
14	27	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト スーパーファミコン他	60
15	16	モンスターファーム	テクモ プレイステーション	58
16	13	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	57
17	10	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	53
18	17	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン ビデオゲーム	44
19	23	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	42
20	新	レイディアント シルバーガン	トレジャー ビデオゲーム	41

祝 スーパーリアル麻雀P7

完成度 ?%

定番麻雀ゲーム「Pシリーズ」最新作が移植決定! 今回は3通りのストーリーがあるぞ。

20 レイディアント シルバーガン

完成度 ?%

業務用は4月稼働予定だが、早くもランクイン。実現は今後の人気しだいかな?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES SHOP DATA TOP15

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

ビデオゲーム

いよいよセガ期待の新作アーケードゲームがデビュー間近だね。稼働直前の「バーチャロン・オラタン」は、驚異的な全11機体の姿をスクープキャッチ! 続く「バイパーズ2」も期待。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	35873
2	3	バーチャストライカー2	セガ	9363
3	2	鉄拳3	ナムコ	8672
4	4	電脳戦機バーチャロン	セガ	6714
5	5	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	5916
6	6	幕末浪漫　月華の剣士	SNK	4311
7	7	闘魂烈伝3	ナムコ	4303
8	13	スカッドレースPLUS	セガ	2913
9	9	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン	2797
10	8	侍魂	SNK	2781
11	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	2707
12	新	セガラリー2	セガ	2631
13	11	ゲットバス	セガ	2592
14	12	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ	セガ	2427
15	15	私立ジャスティス学園	カプコン	1854

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

Coming Soon

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

セガ／近日稼働開始／対戦アクションゲーム／MODEL3 STEP2基板

FREE PLAY ©SEGA 1998

全登場機体をスクープ!

稼働を間近に控えた今回の特報では、魔法使いのごとく多彩な呪文(?)を操る「エンジェラン」、死神を彷彿とさせる暗殺目的機「スペシネフ」など11機種の全貌を初公開!! 各機体の武装も併せて紹介しているので、今のうちにそれぞれの特徴を把握しておこう。詳細はP166で!

OTHER GAMES!

12 セガラリー2

ついに稼働開始。P174よりプレイ時の基本的なテクニックを紹介。

? ファイティングバイパーズ2

こちらも稼働まで秒読み段階。各キャラの技紹介はP172から!!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

この春に話題作が集結してきているセガサターン。4月4日に3万台分が限定発売されるスケルトンセガサターンとともに、欲しいソフトを買って帰ろう。サクラ旋風はもうすぐ！

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／4月4日発売予定／6,800円（3枚組）／ドラマチックアドベンチャー

491 POINTS

開発進行度 ?%

カウントダウン開始!

発売まであとわずか！　今号も新着画面満載で、大特報をP18からお届けしているぞ。新戦闘システムなどを徹底紹介。気になるストーリーも少しずつ見えてきたカンジだぞ!

2位 前回2位 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

セガ／3月26日発売予定／6,800円（2枚組）／ADV

392 POINTS

開発進行度 100%

物語はクライマックス直前!

シンジ、マナ、アスカの3人は、いよいよ微妙～な関係に。だが、事態は3人の思惑とは関係なく進展する。次号、監督のインタビューを交え、「鋼鉄」は佳境を迎える!?

3位 前回3位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／4月23日発売予定／6,800円／S・RPG

350 POINTS

開発進行度 95%

新たな敵も登場!?

ロンド-ベルに立ちはだかる敵が徐々に明らかに!?　気になる情報満載の特報はP28から。そしてファン必読（!?）の「スパロボ研究所」はP32に。すべてを研究しつくそう!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

44位 前回81位 Code R

クインテット／今春発売予定／6,800円／レースアドベンチャー

41 POINTS

開発進行度 90%（?）

新感覚ゲームの登場だ!

レースとアドベンチャー部分の展開が、互いに影響しあう本作。どんなストーリー展開になるかはプレイヤーの腕しだい!?　詳しくは次報で！

Now In Store Pia♡キャロットへようこそ!

キッド／3月12日発売（発売中）／6,800円／恋愛SLG／18歳以上推奨（マウス、マルコン対応）

—— POINTS

開発進行度 発売中

サターン版いよいよ開店!

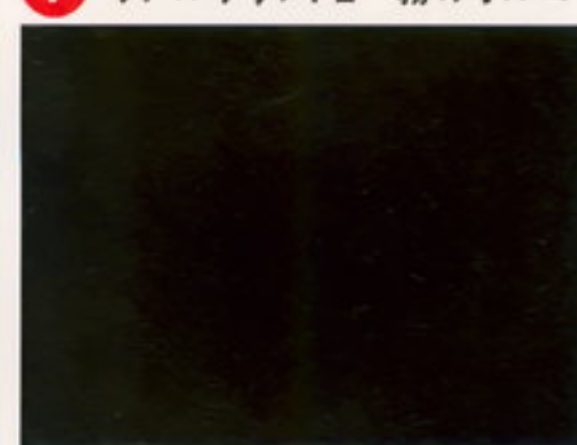
ファミリーレストラン「Pia♡キャロット」での1カ月間、君はどう過ごす？　今週の記事では、女の子の攻略アドバイスをやってるよ。P62へ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／4月16日	326
5	7	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	バンダイ／4月9日	230
6	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／3月26日	228
6	6	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	228
8	8	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	213
9	21	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／今夏予定	202
10	15	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル／今夏予定	170
11	11	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	168
12	10	ガングリフォンII	ゲーム アーツ・ESP／4月23日	160
13	16	ドラゴンフォースII－神去りし大地に－	セガ／4月2日	156
14	12	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル／4月2日	155
15	13	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ／3月26日	151
16	14	ルナ　エターナルブルー	角川書店・ESP／発売日未定	147
17	19	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ／今春予定	141
18	17	スレイヤーズ ろいやる2（仮称）	角川書店・ESP／発売日未定	140
19	22	ポケットファイター	カプコン／7月9日	126
20	20	バロック	スティング／5月14日	119
21	26	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	セガ／今夏予定	108
22	27	魔導物語	コンパイル／発売日未定	102
23	23	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／発売日未定	98
24	24	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／5月予定	91
25	32	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	データム・ポリスター／4月予定	89
26	25	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／今春予定	78
27	28	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	セガ／4月2日	74
28	33	少女革命ウテナ　いつか革命される物語	セガ／今春予定	65
29	30	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 ～彩（いろどり）のラブソング～	コナミ／3月26日	63
30	46	制服～ハイスクールカウントダウン～	ユーメディア／今春予定	56

OTHER CHECK! COMING SOON!!

29 ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング～

ミニゲームも満載の記事はP112から。特製ポスター付きだぞ！

? リアルサウンド2～霧のオルゴール～

どんな物語が語られるのか？　飯野氏インタビューはP36に!!

※ 上のデータのポイントは3月13日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN

セガサターン 週刊読者レース Vol.91 ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は抜きつ抜かれつの激戦となってきた首位戦線に大注目！　最下位帝王争いも仁義なき戦いに突入かっ!?

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは3月19日当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA 3月13日現在発売済みサターンソフト総本数:928本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	グランディア	RPG	9.6179
2	3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.6127
3	1	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版／初回限定版〉	SLG	9.59
4	5	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5393
5	6	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.508
6	9	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.494
7	8	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4888
8	10	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4618
9	11	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4516
10	12	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4402
11	13	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.4314
12	14	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3938
13	15	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3857
14	4	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3708
15	16	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	ADV	9.3689
16	17	シルエット ミラージュ	ACT	9.3446
17	18	街	NOV	9.3136
18	19	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.3125
19	20	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.3062
20	21	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.3032
21	22	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.2964
22	23	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.2924
23	24	ポリスノーツ	ADV	9.2713
24	26	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2573
25	27	バーチャファイター2	ACT	9.2457
26	28	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2336
27	29	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2318
28	25	プリンセスクラウン	A•RPG	9.2244
29	30	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2243
30	31	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2079
31	32	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.1941
32	33	だいな♥あいらん	ADV	9.1867
33	34	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1737
34	36	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.1675
35	37	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1651
36	35	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.1608
37	38	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.1496
38	39	悠久幻想曲	RPG	9.1378
39	40	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1273
40	41	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.1236
41	42	レイヤーセクション	SHT	9.1143
42	43	NHL'97	SPT	9.1
43	45	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.0862
44	46	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	9.0602
45	新	プロ野球チームもつくろう！	SLG	9.0526
46	44	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.0494
47	47	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0451
48	48	花組対戦コラムス	PUZ	9.0322
49	50	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0076
50	49	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0074
51	54	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0062
52	51	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0027
53	52	バーチャファイター	ACT	9.001
54	55	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9977
55	57	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.9766
56	56	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9742
57	58	エターナルメロディ	SLG	8.9727
58	59	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9606
59	60	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9598
60	61	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9573
61	63	バーチャコップ	SHT	8.9544
62	62	プリンセスメーカー2	SLG	8.9524
63	64	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.9523
64	67	BULK SLASH	SHT	8.949
65	69	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.94
66	68	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9395
67	66	ソニックジャム	ACT	8.9366
68	70	タクティクス オウガ	RPG	8.9246
69	74	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.9166
70	71	ダライアス外伝	SHT	8.9125
71	72	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9108
72	65	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.9036
73	73	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9032
74	53	大航海時代外伝	S•RPG	8.9
75	81	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.886
76	76	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8854
77	75	マリカ～真実の世界～	RPG	8.8742
78	77	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8736
79	90	ソビエトストライク	SHT	8.8666
80	79	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8612
81	83	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8598
82	80	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8521
83	82	バイオハザード	ADV	8.8401
84	85	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8398
85	86	戦国ブレード	SHT	8.835
86	88	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8185
87	87	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8138
88	78	ソロ・クライシス	SLG	8.8125
89	93	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.8048
90	106	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	8.7931
91	91	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.7798
92	92	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7764
93	94	パンツァードラグーン	SHT	8.77
94	96	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.765
95	98	三國志V	SLG	8.758
96	97	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7567
97	99	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7543
98	101	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7509
99	100	バーチャコップ2	SHT	8.7501
100	102	ストリートファイターコレクション	ACT	8.7455
101	103	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7444
102	104	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7441
103	105	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7416
104	109	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.7333
105	148	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.7222
106	107	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7167
107	114	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.7142
108	111	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7058
109	110	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.705
110	119	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7037
111	112	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.7035
112	108	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.7006
113	115	信長の野望・天翔記	SLG	8.6996
114	116	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6937
115	117	ハイパーデュエル	SHT	8.6923
116	113	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～〈通常版／超限定版〉	ACT	8.688
117	95	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.6865
118	120	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6788
119	124	七ツ風の島物語	A•RPG	8.6788
120	126	大航海時代II	SLG+RPG	8.6708
121	121	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6679
122	128	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.6666
123	122	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6664
124	125	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6614
125	118	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6521
126	89	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.65
127	127	ストライカーズ1945	SHT	8.6494
128	130	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6408
129	132	メタルブラック	SHT	8.6357
130	134	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.6352
131	133	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.632
132	135	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6274
133	129	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.6273
134	142	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.625
135	139	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.6242
136	137	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.6222
137	141	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.614
138	143	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6116
139	140	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
140	145	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.6097
141	136	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6062
142	144	デイトナUSA	RAC	8.6056
143	147	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.604
144	149	維新の嵐	SLG+RPG	8.6
145	150	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5982
146	146	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5968
147	151	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5887
148	156	COTTOn2	SHT	8.5873
149	152	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5833
150	155	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.576
151	153	ドラゴンフォース	SLG	8.5724
152	154	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5714
153	138	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.5625
154	123	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.5606
155	157	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5547
156	158	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5446
157	161	セガ　ツーリングカー　チャンピオンシップ	RAC	8.543
158	159	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5409
159	162	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5403
160	7	Winter Heat	SPT	8.5384
161	185	マステストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.5384
162	160	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.5372
163	163	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5242
164	164	アンジェリークSpecial	SLG	8.5116
165	165	DX人生ゲームII	TAB	8.5035
166	84	SDガンダム G CENTURY S	SLG	8.5
167	131	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.5
168	166	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5
169	167	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4985
170	169	BATSUGUN	SHT	8.4852
171	170	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.4845
172	168	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4813
173	172	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4677
174	171	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4654
175	178	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.4578
176	174	太平洋の嵐 疾風の艦艇〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.4489
177	175	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
178	177	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.4418
179	176	ストリートファイターZERO	ACT	8.4403
180	179	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.4375
181	180	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4351
182	181	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
183	186	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4242
184	183	紫炎龍	SHT	8.421
185	184	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4208
186	182	エネミー・ゼロ	MOV	8.4198
187	187	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4099
188	188	ディスクワールド	ADV	8.4074
189	190	デカスリート	SPT	8.4013
190	192	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8.4
191	206	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4
192	195	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.3982
193	193	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3971
194	194	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
195	196	パズルボブル3	PUZ	8.388
196	197	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.3857
197	198	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3855
198	191	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3851
199	199	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3782
200	201	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.378
201	200	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.3773
202	202	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3719
203	203	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3684
204	204	コマンド&コンカー	SLG	8.3666
205	189	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.3641
206	205	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3567
207	208	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.3333
208	209	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.3306
209	210	グレイテストナイン'96	SPT	8.3211
210	211	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
211	213	スナッチャー	ADV	8.3043
212	231	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.3043
213	207	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3026
214	212	パズルボブル2X	PUZ	8.3017
215	215	提督の決断III	SLG	8.2857
216	214	AMOK	SHT	8.2777
217	173	サウンドノベルツクール2	ETC	8.2727
218	216	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2727
219	217	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
220	218	太閤立志伝II	SLG	8.2727
221	219	WORMS	SLG	8.2666

オッズ表サターンA寸評
「グランディア」超僅差で首位復活！「野球つく」は45位でスタート!!

先週はランクイン3週目にして「カオスシード」が1位を獲得したが、今週は一瞬の間隙をついて「グランディア」「YU-NO」がまたもや巻き返し。今後も首位戦線は見逃せないぞ。新作「野球つく」は出足鈍し？

2位との差は0.0052の「グランディア」。辛うじて1位に。

面白さを実感できるかがカギとなりそうな「野球つく」。

【さあ、いよいよ来週末はっ！】「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　いよいよ来週末の21日（土）、22日（日）は東京ゲームショウっすねぇ」「うむ、ワシら、いわゆるマスコミ関係者は、その前日の20日（金）に、速報求めて朝イチから行っとるだろうがな」「初日の20日、14時からのセガブース内ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド雑誌社対抗戦には、隊長とハチがペアで出場予定かっ！」「ウソ」「さあー、気張って、今から徹夜組だあっ!!」「……やめろよ、ハチ、それ」「あー、あー、我が青春の1ページとして、徹夜組は基本なんだな」「あー……健全なサタマガ読者諸君は、それダメよ、ホント」「さあ、今から有明のビッグサイトにレッツゴーっスよ！」「……幕張メッセだってば」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
222	220	三國志英傑伝	SLG	8.2619
223	226	怪盗セイント・テール	ADV	8.2602
224	223	重装機兵レイノス2	ACT	8.2524
225	228	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.25
226	224	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.2473
227	221	桃太郎道中記	TAB	8.2431
228	225	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2407
229	243	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.2394
230	227	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2391
231	239	バッフ・ブリーダー	SLG	8.2339
232	229	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2307
233	230	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2288
234	232	Wizards' Harmony	SLG	8.2263
235	234	機動戦士ガンダム	SHT	8.2224
236	233	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.2222
237	236	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.2142
238	235	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2108
239	238	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2058
240	222	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.2045
241	247	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.1915
242	240	3×3 EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1889
243	241	マジカルドロップ2	PUZ	8.188
244	242	バブルシンフォニー	ACT	8.1851
245	244	ブラストウインド	SHT	8.1833
246	245	レイヤーセクションⅡ	SHT	8.183
247	246	Tactics Formula	TAB	8.1818
248	248	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.1769
249	249	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.1769
250	250	ガンバード	SHT	8.1745
251	251	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
252	252	ファンタステップ	ADV	8.1578
253	254	将棋まつり	TAB	8.1445
254	新	くのいち捕物帖	ADV	8.1428
255	255	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.1428
256	256	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1413
257	257	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1406
258	253	サターンボンバーマン	ACT	8.1396
259	259	アースワームジム2	ACT	8.1363
260	260	LULU	ETC	8.1343
261	258	ラストブロンクス	ACT	8.1337
262	237	大江戸ルネッサンス	SLG	8.1333
263	261	スレイヤーズろいやる	RPG	8.1214
264	262	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1184
265	265	2度あることはサンドアール	ETC	8.1124
266	263	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1077
267	264	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.106
268	266	優駿クラシックロード	SLG	8.1052
269	268	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0984
270	269	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.098
271	267	ダイナマイト刑事	ACT	8.0974
272	270	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0916
273	271	ウイニングポスト ファイナル'97	SLG	8.0909
274	272	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0882
275	274	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0778
276	276	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0773
277	275	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.0666
278	279	南方珀堂登場	ADV	8.0588
279	282	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	8.0588
280	280	MYST	ADV	8.0545
281	281	ブラック ドーン	SHT	8.0526
282	273	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0465
283	297	冒険活劇モノモノ	RPG	8.0416
284	277	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	8.0402
285	283	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0361
286	289	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.0222
287	284	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0073
288	278	SONIC R	RAC	8.0038
289	285	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	8.0
290	286	プロ麻雀 極S	TAB	7.9948
291	288	大運動会	SLG	7.9931
292	287	F-1 Live Information	RAC	7.9793
293	290	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.97
294	291	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
295	292	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9642
296	293	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
297	294	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9599
298	295	バーチャル競艇	SPT	7.9565
299	296	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
300	299	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.9444
301	301	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.9393
302	320	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.9375
303	298	ダークセイバー	A•RPG	7.9366
304	302	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.936
305	303	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
306	304	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.913
307	305	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.909
308	317	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.9032
309	307	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.8955
310	308	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.8823
311	309	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.875
312	310	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.8636
313	311	The Tower	SLG	7.8633
314	312	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.8611
315	314	皇龍三國演義	SLG	7.8571
316	315	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	7.8571
317	316	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
318	300	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.8333
319	318	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8224
320	313	バトルバ	RAC	7.8187
321	319	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8154
322	321	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8137
323	322	ウイニングポスト2	SLG	7.8082
324	323	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
325	324	三國志Ⅳ	SLG	7.8048
326	325	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.8
327	327	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7727
328	326	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7697
329	328	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7657
330	306	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.7582
331	329	ビクトリーゴール	SPT	7.7538
332	330	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75

◎新着本命馬紹介

「つくろう！」シリーズ第2弾の真価のほどは、はたして……？

45着 NEW SOFT プロ野球チームもつくろう！

セガ／'98・2・19
5,800円／SLG

全投票平均点	9.0526
本誌の平均点	8.66

試合よりも球団経営がメインの内容なので、監督としてチームを運営する「ベストプレープロ野球」的なゲームを期待していた人には不満かもしれない。開始後4～5年目辺りが本当の勝負というのは、ちょっと時間がかかりすぎのように思うが、フロントのゴタゴタが多い関西の某球団（笑）ファンの私にとって、人事関係にまで口出しできるのはうれしい。できれば、他球団で自由契約になった選手を獲得できるようなイベントも欲しかったところ。（大阪府・児玉誠・26歳）「サカつく2」ではチーム（クラブ）起ち上げ時の能力面での差（安定感）が激しくて、選手の個人能力が伸びてゆく楽しみが大きかった。それに対して「やきゅつく」では、選手よりもチームとしての成長を楽しむという要素のほうが大きいようだ。でも、試合にはきちんと「口出し」したかった。あと、パンチョ伊東の"的確な"解説にキモを冷やすかも。（兵庫県・伊戸貴正・27歳）基本的な部分は「サカつく」シリーズと同じ。キッチリプレイしていくためには、データ集や攻略本が必要だと思う。また、実際の野球と同じく、全試合やるので1年がかなり長く、根気がないとキツイかもしれない。ただ、やることは単純なので、野球を細かく知らなくてもできるだろう。逆に野球が好きな場合、自分のお気に入りチームが金を使って強くなるのを見ていると、個人的に大嫌いな某チームのオーナーになったみたいで悲しくなってくる。（宮崎県・松山浩之・20歳）最初は、あまりの弱さにイライラするが、勝てるようになると、だんだん面白くなってくる。実際の野球が好きで、目をつけてた選手がいる人は、その選手が強くなってくれば喜びもひとしお。その逆もまたしかり。全体的にゲームの進行速度が速くないのでダレてしまいそうだが、トレードや突発イベントなどで、それをうまく防いでいる。ただ、プレイし始めは勝てない、というゲームの性質上、進行するにつれてベテラン選手は切り捨てることになり、半分くらいは別物のチームにしなくてはならず、チームへの思い入れが強い人には、ちょっとツライかもしれない。（東京都・渡瀬恭孝・19歳）プレイ前はキャラクターがコミカルなのに不満を持っていたが、プレイしてみると気にならなくなり、また愛着がわいてきた。個人的には「サカつく」シリーズより好きだ。唯一の不満は、ちゃんとしたメンバーが揃っているのに1年目は必ず弱いという、ちょっとムリな設定。（北海道・永田孝・17歳）「サカつく」のようにイチからチームを作るのならわかるが、本来あるチームが初年度では上位になれないというのは、始める前からの疑問だった。試合や練習にも不満は残るが、やり込めば味が出てくるだろう。（神奈川県・柴田竜太郎・22歳）選手の顔が似てるので、思わず笑ってしまった。肝心のゲーム内容は、最初のほうがなかなか試合に勝てずにイライラするが、軌道に乗ると連勝できるようになる。そして、そこからが面白くなる。できればつくろう選手の名前にも漢字を使いたかった。（東京都・塚瀬一隆・15歳）こういったジャンルのゲームを初めてプレイしてみようと考えている人には、「サカつく2」より、こちらをオススメしたい。逆に「オレは育成ゲームの鬼」という人には少々物足りないかも。（徳島県・武田一美・29歳）プロ野球が好きで、夏場にはナイターを見て、またスポーツニュースを見てから寝るというような人には、絶対に楽しめるでしょう。ひいきチームがあれば、より楽しむことができます。（岐阜県・川崎啓太・19歳）

●新着単穴馬紹介

新旧いろいろの新着4本。ファンならば要チェックかな？

254着 NEW SOFT くのいち捕物帖

CSK総合研究所／'98・2・5
6,800円／ADV

全投票平均点	8.1428
本誌の平均点	7.0

掘り出し物というにふさわしい作品。セーブポイントの少なさが難点ではありますが、ライトな感覚のBGM、テンポのよいカードバトルなど、気軽に楽しめる点がお気に入りです。（福岡県・八木司郎・30歳）カードバトルの流れが、最初は少しわかりづらかった。それ以外のゲーム部分は悪くはないんだけど、挿入されるアニメーションと、止め絵のイメージに違和感を感じた。（大分県・矢野正三・16歳）絵柄に抵抗なければゲームはかなり面白い。（岐阜県・畠野英昭・17歳）

444着 NEW SOFT 魔法少女プリティサミー ハートのきもち

NECインターチャネル／'98・1・29
6,800円／ADV

全投票平均点	7.2
本誌の平均点	7.0

テレビやOVAと同じく、あいかわらずの破天荒ぶり。これはもう、サミーファン以外の人には面白くもなんともないでしょう。面白さの半分も理解することができないかも？逆に言えば、サミーファンならば、スミからスミまで楽しむことができます。オリジナルビデオクリップのデキもグー！ただ、キレイにまとまり過ぎているので、それが寂しいかも。ゲーム進行同様、サミーらしくハチャメチャにしてほしかったな。さすがにそれはムリ？（東京都・永野雄一郎・23歳）

513着 NEW SOFT セガサターンで発見!! たまごっちパーク

バンダイ／'98・1・29
6,800円／SLG

全投票平均点	6.8
本誌の平均点	6.33

本家シリーズは、ブームが去った今でも見かけると買い求めてしまうというほど、たまごっちフリークの私。オスッち、メスッちから、モスラ、はたまたパチモンと、バリエーションの豊かなところはマニア心をくすぐります。このサターン版も、そのコレクションのうちの1つといった感じかな。逆にいうと、その程度のもの。（東京都・小菅有紀・23歳）

546着 NEW SOFT レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム

アクレイムジャパン／'96・8・9
5,800円／SPT

全投票平均点	6.5
本誌の平均点	6.33

とにかくキャラクターが大きく、迫力がある。必殺技を繰り広げ、その度に熱い実況が響きわたる。登場するレスラーも、濃いヤツばかり。ゲーム性が薄い気もするが、かえってそれが良い味を出していて、燃えてくる。ただし、これが発売された当初は、サターン初のプロレスゲームだったからよかったけど、今となっては……。（新潟県・高谷純一・28歳）

【セガびとのためにガイドなんだな】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょー!!!　さっきセガ様からイベントスケジュール来たっスよ。セガびとのためにガイドするんだな」「…………"セガびと"って、今時言わんよ、ハチ。で、展示タイトルは？」「セガさんのブースには、サクラ2、ハウス、エヴァ、ウテナ、ドラゴンフォースⅡ、シャイニングⅢシナリオ2、グレナイ98、ワールドワイドサッカー'98、などなどが出展されるんだな」「なんでも、それ以外にも、当日発表するタイトルがあるとかないとか……」「セガブースに行って、ソンはないんだなっ！」「うむ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
333	331	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7472
334	332	DX人生ゲーム	TAB	7.743
335	356	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7368
336	333	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7291
337	334	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7286
338	335	Dの食卓	ADV	7.7261
339	337	ZORK I	ADV	7.7187
340	336	新テーマパーク	SLG	7.7121
341	338	セクシーパロディウス	SHT	7.7087
342	340	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.7058
343	341	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6959
344	342	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
345	348	魔法学園ルナ	RPG	7.6875
346	339	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6842
347	344	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
348	345	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6769
349	346	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6666
350	347	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
351	343	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.65
352	351	エーベルージュ	SLG	7.64
353	349	ぷよぷよ通	PUZ	7.6367
354	350	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
355	352	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6258
356	353	エリア51	SHT	7.625
357	354	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6196
358	355	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.6153
359	357	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
360	358	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5846
361	360	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5813
362	359	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
363	361	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.56
364	362	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.5555
365	363	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5519
366	364	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5514
367	365	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
368	366	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5454
369	367	リグロード サーガ2	S•RPG	7.54
370	368	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
371	370	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5322
372	369	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5263
373	371	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.518
374	372	首都高バトル'97	RAC	7.5178
375	373	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5111
376	374	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.5
377	375	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5
378	376	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5
379	408	アルカナ ストライクス	RPG	7.5
380	377	上海 万里の長城	PUZ	7.4978
381	378	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.4954
382	379	くるりんPA!	PUZ	7.4857
383	387	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4845
384	380	エアーマネジメント'96	SLG	7.4838
385	381	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4807
386	382	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4802
387	383	金沢将棋	TAB	7.48
388	384	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
389	385	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4759
390	386	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
391	388	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4514
392	389	リグロード サーガ	RPG	7.4507
393	390	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
394	391	日灼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4375
395	393	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
396	394	エイリアン トリロジー	SHT	7.4181
397	392	ウイニングポストEX	SLG	7.4172
398	396	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
399	398	シムシティ2000	SLG	7.3991
400	399	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.3974
401	397	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.3888
402	400	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3832
403	401	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3796
404	402	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3782
405	403	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
406	404	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3714
407	405	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.368
408	407	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3674
409	406	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
410	395	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.36
411	409	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.3555
412	411	ゲックス	ACT	7.3548
413	412	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.3451
414	413	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
415	414	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.3354
416	415	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	7.3333
417	463	卒業アルバム	ETC	7.3333
418	416	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3268
419	417	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～(18歳以上推奨)	ETC	7.32
420	418	疾風魔法大作戦	SHT	7.3174
421	419	ロードラッシュ	RAC	7.3174
422	420	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3125
423	410	ザ・ホード	SLG	7.3015
424	421	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
425	423	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
426	424	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
427	425	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2857
428	427	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.2812
429	428	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.28
430	426	テーマパーク	SLG	7.2729
431	429	DJ wars	ETC	7.2727
432	433	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.2692
433	430	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.2666
434	431	昇龍三國演義	SLG	7.2592
435	432	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2553
436	434	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.25
437	422	ROBO・PIT	ACT	7.2436
438	435	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2359
439	436	デジク アクアワールド	PUZ	7.2307
440	437	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.2181
441	438	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.2142
442	439	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
443	440	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.2007
444	新	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	7.2
445	441	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.1949
446	442	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1935
447	443	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1752
448	444	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1567
449	445	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
450	447	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.1428
451	448	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1428
452	449	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1415
453	450	ステークスウィナー	ACT	7.1392
454	452	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1333
455	454	Body Special 264	PUZ	7.125
456	453	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.1212
457	446	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1
458	455	マジカルホッパーズ	ACT	7.1
459	456	Cubic Gallery	ETC	7.1
460	457	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.0909
461	451	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.0843
462	458	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0806
463	459	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0769
464	460	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
465	461	ソード&ソーサリー	RPG	7.0758
466	462	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.0722
467	464	風水先生	SLG	7.0689
468	465	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.0645
469	466	サンダーホークII	SHT	7.0595
470	467	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.0526
471	475	海底大戦争	SHT	7.0441
472	468	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	7.0
473	469	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
474	470	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.0
475	471	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.0
476	472	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0
477	473	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.0
478	474	シェルショック	SHT	7.0
479	482	WILLY WOMBAT	ACT	7.0
480	490	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	ADV	7.0
481	476	水滸演武	ACT	6.9798
482	477	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9788
483	481	天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9722
484	478	GOTHA II ～天空の騎士～	SLG	6.9583
485	480	神風拳	ACT	6.9583
486	479	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.9565
487	483	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
488	484	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
489	485	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
490	486	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.923
491	487	柿木将棋	TAB	6.9142
492	488	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.9142
493	489	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9109
494	500	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.9076
495	491	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9009
496	492	Wizard's Harmony2	SLG	6.8947
497	493	サイドポケット3	TAB	6.8888
498	494	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8857
499	496	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.8846
500	495	m～君を伝えて～	SLG	6.8837
501	497	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8684
502	498	銀河英雄伝説	SLG	6.863
503	499	七つの秘館	ADV	6.862
504	501	永世名人II	TAB	6.8571
505	503	もうちゃ	PUZ	6.8461
506	504	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.8461
507	505	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
508	506	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8387
509	507	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.8333
510	508	ナイトストライカーS	SHT	6.8214
511	509	ゲームの達人	TAB	6.819
512	510	スカイターゲット	SHT	6.8014
513	新	セガサターンで発見!! たまごっちパーク	SLG	6.8
514	519	Tactical Fighter	SLG	6.8
515	513	ドゥーム	A•SHT	6.7894
516	512	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7887
517	502	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.7777
518	514	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7741
519	515	必殺パチンココレクション	SLG	6.7727
520	516	卒業クロスワールド	ADV	6.7647
521	517	シーバス・フィッシング	SLG	6.75
522	518	スーブ	PUZ	6.7333
523	520	AI将棋	TAB	6.7045
524	521	クリーチャーショック	SHT	6.6708
525	522	永世名人	TAB	6.6708
526	523	ファンタズム(18歳以上推奨)	ADV	6.6666
527	524	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.6666
528	525	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
529	526	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	6.6538
530	527	ダライアスII	SHT	6.6494
531	529	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
532	530	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6309
533	531	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
534	532	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
535	533	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6153
536	534	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6124
537	535	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5924
538	511	ウェルカムハウス	ADV	6.5882
539	536	三國志リターンズ	SLG	6.5789
540	537	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
541	542	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.5675
542	539	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.561
543	540	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5478
544	541	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
545	538	闘神伝URA	ACT	6.5329
546	新	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
547	528	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	6.5
548	543	フィッシング甲子園	SPT	6.5
549	544	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
550	545	AI囲碁サターン版	TAB	6.5
551	547	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.4931
552	548	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
553	546	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4923
554	549	ゲームの達人2	TAB	6.4864
555	550	ブラックファイアー	SHT	6.475
556	551	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.4615
557	552	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4615
558	553	闘神伝S	ACT	6.4304
559	554	激突甲子園	SPT	6.42
560	555	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4181
561	556	ホーンテッドカジノ	TAB	6.4042
562	557	ロックマンX3	ACT	6.3761
563	558	BUG TOO!!	ACT	6.375
564	559	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3596
565	560	蹴兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
566	561	TETRIS S	PUZ	6.3479
567	562	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
568	568	だいすき	ADV	6.3333
569	563	マジカルドロップ	PUZ	6.3255
570	564	爆れつハンター	ADV	6.3164
571	565	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.3
572	566	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.298
573	567	テトリスプラス	PUZ	6.2903
574	569	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.2782
575	570	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.2727
576	571	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.27
577	572	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.2608
578	573	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
579	574	実戦麻雀	TAB	6.2307
580	575	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2085
581	576	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
582	577	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
583	578	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.1956
584	579	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1659
585	580	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.1578
586	581	逆鱗弾	SHT	6.1538
587	582	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.1534
588	583	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
589	585	湾岸デッドヒート	RAC	6.1172
590	586	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.1136
591	587	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
592	588	Race Drivin'	RAC	6.0897
593	590	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0833
594	591	ピンボールグラフィティ	PIN	6.0769
595	584	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.0571
596	592	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.0531
597	593	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0423
598	594	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.0389
599	589	D-XHIRD	ACT	6.0294
600	595	NIGHTRUTHT(ナイトゥルース)Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.0289
601	596	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0222
602	598	スペースインベーダー	SHT	5.9687
603	599	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.923
604	600	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
605	601	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
606	602	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	TAB	5.909
607	603	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
608	604	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
609	605	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
610	606	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
611	607	アドヴァンストV.G.(通常版／ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.8333
612	608	バーチャルカジノ	TAB	5.8275
613	609	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
614	610	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.7777
615	611	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7631
616	612	「占都物語」そのI	ETC	5.75
617	613	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7407
618	614	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
619	615	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
620	616	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6923
621	617	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.6842
622	618	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
623	619	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
624	621	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.6296
625	622	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
626	624	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5327
627	597	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
628	625	忍ペンまん丸	ACT	5.5
629	626	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4576
630	620	出動!ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	ETC	5.4444
631	627	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.4428
632	628	戦略将棋	TAB	5.4375
633	629	クロックワークス	PUZ	5.4166
634	630	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.4117
635	631	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.409
636	623	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.3888
637	632	新海底軍艦	SLG	5.3846
638	633	ゲイルレーサー	RAC	5.374
639	635	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.3148
640	636	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
641	638	Break Thru!	PUZ	5.2631
642	637	麻雀厳流島	TAB	5.258
643	634	シミュレーション・ズー	SLG	5.25
644	639	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1937
645	640	サイベリア	SHT	5.1612
646	642	球転界	PIN	5.1219

オッズ表サターンB・C寸評

暴落は突然やってくる中堅どころ ランクイン後は要チェック!?

今週一番の暴落は先週7位から一気に160位にまで暴落した「ウィンターヒート」だが、他にも不安定なソフトは多いぞ。オッズ表B・Cは要チェック!

今週29ランクアップ379位の「アルカナ・ストライクス」。

先週初登場から、さらに30ランクダウン「マリオ武者野」。

【セガブースガイドその2っ!】「たいっちょーっ!! セガブースに行くべき理由は、まだまだあるっスよぉ!」「ほほぉ……」「21日(土)12時からは、高橋兄弟がゴルフを語る……じゃないや、シャイニング・フォースIIIを大いに語るっスよぉ」「他には?」「同日の14時からは、先週号のサタマガにも出てくれたパンチョ伊東さんが、グレナイ98で野球談義っス」「うむ、ありがたいお言葉を聞けや」「さらに、21日(土)の16時30分からと、22日(日)16時からは飯野賢治氏熱狂ライブっス」「またもや出るか? 爆弾発言」「そしてそして、22日(日)の16時30分からは、あの、せがた三四郎が参上しますデスぅ!!」「おおー!」「ちなみに、一部のイベントでは整理入場券が必要なものもあるそうです。整理券は土日の朝10時より、セガブースにて配布!」「ハチよ、ゲットせぇ!!」「むー」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
647	643	TAMA	ACT	5.1159
648	641	四柱推命ピタグラフ	ETC	5.0714
649	644	ダイダロス	SHT	5.071
650	645	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0625
651	648	2TAX GOLD	QIZ	5.0526
652	646	BREAK POINT	SPT	5.0
653	647	Space JAM(スペースジャム)	SPT	5.0
654	649	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
655	650	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	4.9
656	651	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
657	652	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.862
658	654	ハイオクタン	RAC	4.8571
659	653	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.8321
660	655	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
661	657	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7969
662	658	HORROR TOUR	ADV	4.7368
663	659	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
664	656	バーチャルオープンテニス	SPT	4.7115
665	660	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7052
666	661	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7021
667	662	タイタンウォーズ	SHT	4.65
668	663	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5781
669	664	3D Lemmings	PUZ	4.5714
670	665	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
671	666	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	4.5087
672	667	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5
673	668	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4156
674	669	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
675	670	トランスポート タイクーン	SLG	4.3846
676	671	ゲン ウォー	SHT	4.3636
677	672	FIFAサッカー'96	SPT	4.3461
678	677	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.3428
679	673	北斗の拳	ADV	4.3378
680	674	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.3157
681	675	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.2777
682	676	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
683	678	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.1428
684	679	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
685	680	キューブバトラー	PUZ	4.1111
686	681	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0714
687	682	バーチャルバレーボール	SPT	4.0326
688	683	天下制覇	SLG	4.0
689	684	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0
690	685	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
691	686	熱血親子	ACT	3.8695
692	687	必殺！	ACT	3.8461
693	688	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.7692
694	689	爆れつハンターR(18歳以上推奨)	ADV	3.75
695	690	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6597
696	691	痛快！ スロットシューティング	ETC	3.6551
697	692	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	3.647
698	693	龍的五千年	ADV	3.6363
699	694	麻雀狂時代 Cebu Island'96(18歳以上推奨)	TAB	3.6
700	695	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
701	696	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.35
702	697	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
703	698	学校の怪談	ADV	3.2433
704	699	STRIKER'96	SPT	3.2258
705	700	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1366
706	701	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.1304
707	702	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.129
708	703	ジョニー・バズーカ	ACT	3.0434
709	704	グリッドランナー	ADV	3.0384
710	705	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ(入門編)	ETC	2.9285
711	706	南の島にブタがいた	PUZ	2.8709
712	707	FIST	ACT	2.7951
713	708	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6666
714	709	スターファイター3000	SHT	2.644
715	711	結婚～Marriage～	SLG	2.6098
716	712	カオスコントロール	SHT	2.6
717	713	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
718	710	イエローブリックロード	ADV	2.5625
719	716	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.5308
720	715	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5238
721	714	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5156
722	721	テラクレスタ3D	SHT	2.4666
723	717	PLANET JOKER	SHT	2.3787
724	719	ハートビートスクランブル	ADV	2.3396
725	720	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.3235
726	718	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.303
727	725	Defcon5	SLG+RPG	2.2448
728	722	デス クリムゾン	SHT	2.2333
729	723	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.2019
730	724	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.1167

オッズ表サターンD寸評

デス様もスタンバイ!? 週替り王座、今週は声優帝王に！

デス様の虚を突いて先週帝王の玉座に座ってしまったニセ帝王デフ様こと「Defcon5」。今週は、デス様にバレないうちに座を離れ、スタンバッてた「Say You!」が繰り上げ就任。睨むデス様を前に次週は!?

余裕の静観？ デスビーム発射スタンバイか？デス様。

まさに繰り上げをスタンバってた「Say You!」。来週は？

サタマガ推奨名馬 Vol.35 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by ウメ

街

- ●チュンソフト
- ●'98年1月22日発売
- ●5,800円
- ●サウンドノベル
- ●2枚組

「これは……爆破予告だ!」

読者	9.3136
本誌	9.0

タワーレコードにて薫役の谷口あゆみチャンと。いえーい！

ソフトDATA

今年2月27日・3月6日号で初登場した時は、意外と伸びず7位、オッズ9.4807。以後、大きな後退はしていないが、売り上げ的にもなかなか伸びていないのが非常に残念。推定販売本数は約7万7千。

厩舎情報 街 ひとくちメモ

サウンドノベルという新ジャンルを確立したチュンソフトの、記念すべきサターン参入ソフト。好セールスを記録した「弟切草」「かまいたちの夜」に続くサウンドノベル最新作ということで、業界の注目を集めた。長坂秀佳氏脚本の複雑な人間模様が絡み合うシナリオ、渋谷を舞台にした膨大な実写、構想6年というかつてない大スケールで作られた本ソフトは、我々にサウンドノベルの新たな進化形態を教えてくれた。ゲーム史に名を残す名作ソフトと断言できよう。しかし……。

実写だから面白いんだって！

「街」が売れていないらしい。このゲーム、本当に手間がかかっている。緻密なシナリオ、絡み合うストーリー、膨大な実写。細部までがていねいに作られており、マジで面白い。なのに、こんなにいいゲームが7万本程度しか売れていないってのは、どういうこと？ サターンの国内累計販売台数が500万台、そして最近のヒット作が50万本弱売れてることを考えても、なんで7万本なの？ オマエら、買えよ！ ギャルゲーばっかりやってんじゃねぇよ！…っていきなり挑発的な意見だけど、正直に言おう、オレも隊長に勧められるまでまったくプレイする気はなかったのだ。そしてさらに正直に言おう。「弟切草」は2～3回プレイしただけで、まったく面白いと思わなかったのだ（今でも「弟切草」は好きになれない）。ましてや「街」は実写、しかも主人公は無名の役者。もう、絶対にプレイするもんかって思っていた。そうなんだよ、みんなが買わない理由もわかるんだよ。実写で面白そうに見えないから？ でも実写だから面白いんだよ。役者が無名で、魅力的でないから？ ちょっと待て。無名で顔が売れていないから、リアリティが生まれて感情移入できるんだよね。ああ、このゲームって長所がすべて裏目に出ているじゃないか。やっぱり見た目の印象って大事だよなぁ……。やればホントに面白いのに。

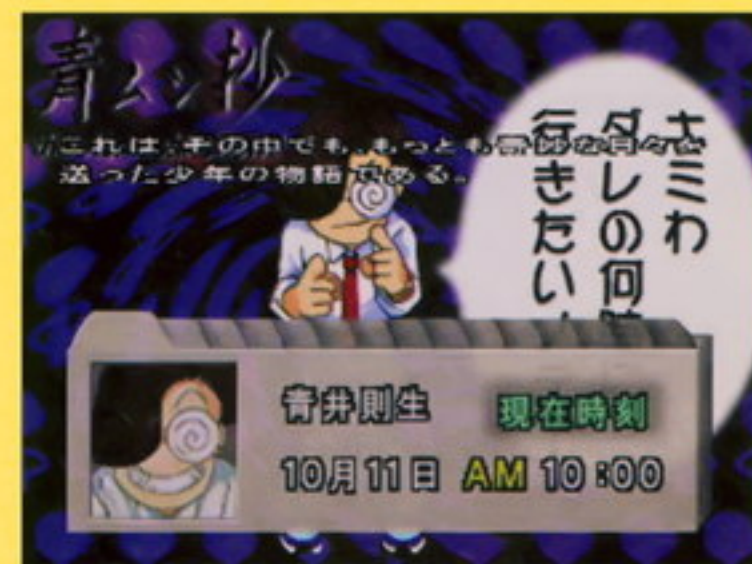
あとねー、プレイすると感じるんだけど、正直、システム的にもちょっと難アリってトコもないわけではない。例えば、心当たりがない唐突なバッドエンド。他のシナリオを進めていないと、無意識にバッドエンドになだれこんじゃって、しかもその理由がわかりにくいんだよね。その場合は、他のシナリオを進めれば自然に回避できるんだけどさ。まぁでも、そんなのは揚げ足取りに過ぎず、些細なことなんだけどね。

エンディングで流れるメイキング風のムービー、オレもあれにすっかりやられちまった1人。あの役者の意外な一面、本当の姿を知りたい、そしてそれを伝えたいということで、役者インタビューの連載を担当しているのだ。同じようにあのムービーにやられた人、この気持ちわかるよね？ あのコーナー、プレイしていない人にとっては最高につまらないページだと思うけど、プレイする気があるんだったら保存しておいた方がいいよ。プレイ後、絶対に役者に興味が湧くから。

青ムシ抄

これは その中でも、もっとも数奇な運命を辿った少年の物語である。

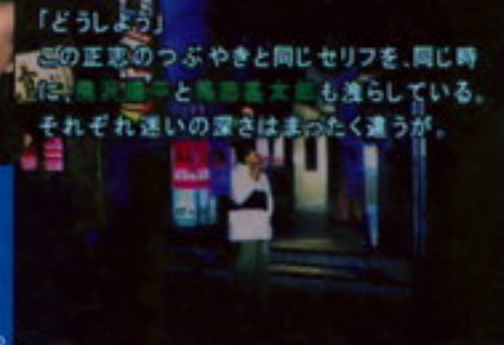
キミわダレの何に行きたい

青井則生 現在時刻 10月11日 AM 10:00

お馴染みのピンクのしおりは、なんとアニメ。ゲーム○ーツもビックリだぜ（笑）！

check! ザッピングの妙を存分に味わえ！

牛尾・馬部のシナリオは特にZAPPINGの楽しさを十二分に味わえる。ラストはこれしかないっていうベタベタのオチだけど、もう大満足！ ただ、脈略のないZAPPINGがちょっと気になるんだよね。このつづきが、なぜこのキャラから？って箇所が意外とあって、気を抜いていると、つづくから先に進めなくなる。しおりを有効に使えばいいんだけどね……。

意外なキャラにジャンプ。いくらなんでも、チト脈絡ないでしょ。ある程度難しくないと、という意見もあるけどね。

一人二役のシナリオは、まさにZAPPINGの真骨頂。役者の演技もナイスで、いつの間にやらファンになってしまうのだ。

最近の読者のコメントは？

思わぬバッドエンドなど、最初は少しとまどったけれど、ストーリーが進むうちにドンドン引き込まれてしまった。主人公8人のシナリオがクロスして、幅広いストーリー展開が楽しめる。（愛知県・近藤哲司・31歳）普通にクリアしてからのほうがもっと楽しめて、意表をつかれた。値段以上遊べることは確実。（栃木県・仁科誠・22歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

実写のゲームということで、敬遠されているユーザーの方がいらっしゃる様ですが、プレイすると非常に感情移入しやすいゲームです。自分の選択肢が他人に影響を与えるシステムも直に把握できる様になっていますし、シナリオも先が読みたくなる様な中毒性を持っています。街未体験の人はぜひプレイしてください。（総監督 麻野 一哉）

【というわけで……】「たいちょー！（シュタタ）というわけで、来週末は大忙しなんだなっ!!」「むー。じゃが、今回ワシは編集部にて、お留守番かの……。発売直前サクラ大戦2の記事用に、もう大わらわになりそうなんでな」「はー、それにしても、このあいだ見せてもらったあのオープニングときたら！ もう泣けましたね。スゴイっすよ、プロダクションI・G！ 鳥肌モンとは、あのことですね」「む。というわけで、来週号のサタマガもサクラ大戦2最新情報続々大増ページ！で、お届けするぞい」「週刊サクラ大戦2っすね」「むー」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

ギャルゲー強し！ それに挑む硬派アクション「バーニングレンジャー」。みんなの評価を最速で速報だ!!

?着 バーニング レンジャー

セガ／'98・2・26
5,800円(マルコン、音楽CD付き)／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.66

はじめは操作感覚や少し高めの難易度に戸惑うものの、慣れてくるにつれて災害現場を飛び回る緊張感と爽快感がたまらない。また、マップや要救助者の位置が変化するジェネレート機能や楽しいメールのおかげで、飽きることなく楽しめるのがいい。(埼玉県・石山英樹・24歳) 敵を倒すのではなく、人を助ける、人々の未来を守るという設定がいかにもソニックチームらしくて心が暖かくなる。光吉氏のオープニングソングやサウンドもナイスで、ナビシステムというアイデアも○。(兵庫県・豊島謙太郎・22歳) 一度や二度のプレイでは楽しさを見い出しにくいが、やり込むほどに作り込みの深さが見えてくる。ボイスナビは演出とゲーム性の両面において、いい効果をもたらしているが、爆風に巻き込まれると位置関係がわかりづらくなるので、マップ表示が欲しかった。プレイ前は主題歌を聴いて、「なりきって」から始めるべし。(大阪府・小玉誠・26歳)

?着 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア

ジャレコ／'98・2・26
6,800円(18歳以上推奨、2枚組)／ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.0

グラフィック、ムービー、お決まりのセリフ回し、はてはCDプレイヤーで再生した時の警告メッセージまで、これでもかという妥協のない作り込みはさすがである。パラメータなどが表示されず、2択の会話のみというシンプルなシステムだが、それによって余計なストレスを感じさせずに感情移入させてくれる。今回もファン心理をくすぐる演出が目白押しで、飽きる暇を与えてくれない。従来のシリーズの良い部分を引き継ぎ、さらに新境地を開いてくれた開発者の方々に心から敬意を表したい。(千葉県・内海隼人・20歳)

?着 慟哭 そして…

データイースト／'98・2・26
6,800円(18歳以上推奨、マウス対応)／ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.33

久々にやり応えのあるトラップモノのアドベンチャー。すべてのイベントを見るためには、複数回のプレイが必要だが、短時間でクリアできるので、何度でもプレイする気になれるだろう。システム、操作性も快適で、グラフィックについては文句ナシ。難易度も抑えてあり、原画(横田守)ファンにもオススメ。(長野県・谷口修・25歳) ちょっと古い感じのゲームだが、ストーリーがしっかりしてるし、難易度もちょうど良い。CGもすごくキレイで、久しぶりにやり込むことができるゲームだった。(新潟県・江口裕丈・18歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●「セガサターン、シロ」のCDを買ったけど、聴く時は部屋を完全密室にしている。(茨城県・磯崎泰裕・20歳)
●セガフリークスで、せがた三四郎とか出ないんですか？ (福岡県・坂田真秀・18歳)
●「デスクリムゾン」と「ぱっぱらぱおーん」の豪華カップリング"エ○ールコレクション"ついに発売！……しないか……。(長野県・谷口淳一・14歳)

セガサターンソフト総評

次期首位争奪戦カウントダウン！

2月末発売ソフトの売り上げ状況は、データステーションに掲載した通りだけど、ゲームの評価のほうも気になるよね？ そのへんのランキングは来週号で一気にランクイン予定だから、見逃せないぞ。白熱の首位争いもネクストステージへ進むかっ!?

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.7469
2	2	セガサターンキーボード(セガ／7,800円)	9.2638
3	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.2631
4	4	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2132
5	5	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.12
6	6	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	9.0556
7	7	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.8538
8	8	ホリパッドSS(ホリ／1,500円)	8.7619
9	9	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.742
10	10	アスキーグリップX(アスキー／2,580円)	8.6615
11	11	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.6396
12	12	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800／2,900円)	8.5106
13	13	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.4983
14	14	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.4448
15	15	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.3612
16	16	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.1065
17	17	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0185
18	18	ファイタースティックX ZERO2(アスキー／3,900円)	7.8333
19	19	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.7169
20	20	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	7.6964
21	21	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.6848
22	22	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.6528
23	23	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.4513
24	24	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ／1,200円)	7.2446
25	25	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.13
26	26	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.8447
27	27	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	6.4174
28	28	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.3468
29	29	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.5476
30	30	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.4634

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、話題のシリーズ最新作「EVE The Lost One」だ。期待の続編の評価はいかに？ 初登場時に、何着で登場するかを右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

引き続き「EVE The Lost One」は何位だ？

【隊長さんの予想】むおっ。これはムズイかも。14着で。
【謎の予想屋の予想】俺はもう少し下かな。21着でいくわ。

3/13号当選者 3/13号着順予想「バーニングレンジャー(2回目)」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週はファン注目の「Pia♡キャロットへようこそ!!」の予想をしてもらおう。この新作の初登場オッズは、はたしてどうなるかなっ？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

引き続き「Pia♡キャロットへようこそ!!」は何点だ？

【隊長さんの予想】むー。これはそうたねぇ。8.5781で……。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上。9.1478かな。

3/13号当選者 3/13号着順予想「慟哭 そして…(2回目)」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
セガサターン読者レース係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《記入例》
(セガサターンソフト：5本まで)
・AZEL—パンツァードラグーンRPG—(10点)
・デセプションマーカーズ(10点)
・ウィンターヒート(9点)
・スーパーロボット大戦F(9点)
・学校の怪談(2点)
(コメント)(ほしいソフト名)
「EVE The Lost One」着順予想：1着
「Pia♡キャロットへようこそ!!」オッズ予想：8.9649

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は3月19日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

3/13号当選者 3/13号応募者プレゼント(A、B、Cコース＋お好みソフト)の当選者は山口県・関一雄くん、福岡県・中村智弘くん、香川県・西山義行くん、兵庫県・藤田有香さん、富山県・三橋洋一くんの5名だ。おめでとう！

【アーケードスクープも見逃すなっ】「で、今週のサタマガさんはっ？」「P.166からのアーケード緊急特報バーチャロン・オラタンの全機体をスクープッ！」「これは見逃せないぞい。じつはそろそろアーケードにもお目見え間近！ まずはどんだけスゴイ新機種が出てくるか、じっくり見たれや」「サクラ2にオラタンにと、ブッチギリで忙しいッスね、隊長」「来週はゲームショウ会場で会おうぞっ！」「僕らを見つけた人には、極秘情報もっ（ウソ）！」「ウォーリーをさがせ！かい」「ぷぷ」「来週はサタマガ持って、ゲームショウ会場へゆけい！」「ゆけい！」

読者レース応募券 3/27号

最新サクラ情報

最大最強最速 ブッチギリ10ページ!!

北辰一刀流、真宮寺さくら。
素早い動きで、
敵を一刀両断する。

大特報

戦闘システムのすべてを大公開！

一枚一枚はがれゆく、蒸気のヴェールの下から現れてくる新事実の数々。そして、それと同時に次々と浮かんでくる新たなる謎。キミ自身の手で、そのすべてを確認できるその日まで、もうあと22日まで迫ってきた。というわけで、今週もサタマガが自信をもってお届けするサクラ大特集10ページ！日めくりのカレンダーをめくるように、じっくりと読んで4月4日の発売日に備えよう！

出展作!! TOKYO GAME SHOW

ファイナルカウントダウン！ 発売まであと22日!!

サクラ大戦2 Sakura Wars ™

〜君、死にたもうことなかれ〜

特報 SPECIAL REPORT

●セガ●4月4日発売予定●6,800円（3枚組）●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応

NEW サクラ大戦2 CHECK!

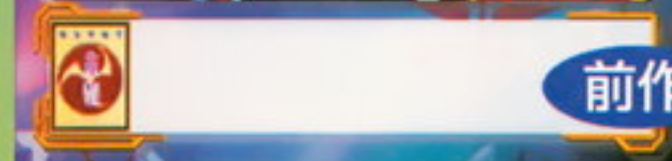
帝国華撃団に敵対する黒鬼会の「顔」!!

これまで、その組織名と帝都を狙っているということ以外、すべてが闇につつまれていた「黒鬼会」だが、ここにきてようやく幹部と主力構成員の一部が明らかになってきた。今回情報を入手することに成功したのは、下に並ぶ鬼王をはじめとする4人。

五行衆とは、黒鬼会の幹部構成員であり、それぞれが妖力によって身体を強化している戦士達だ。明らかに常識を超えているその戦闘力と残酷さは、帝国華撃団にとって、大いなる脅威となるのだろう。情報を見る限りでは、鬼王をはじめ、彼らを操る首領と五行衆の残りの2人を合わせて、黒鬼会の内部には、少なくとも6人以上の幹部構成員がいると考えられる。さらに、その目的と動機についても不明のまま……。いまだ多くの謎が残る組織だ。

前作での敵「黒之巣会」幹部の面々

徳川幕府の宰相として絶大な権力をふるい、畏れられていた僧侶・天海が、黒き叉丹、紅のミロク、蒼き刹那、白銀の羅刹の4人からなる黒之巣死天王と、妖力で動く魔操機兵、脇侍を率いて結成した組織、黒之巣会。政府の転覆と、幕藩体制の復活をもくろむ彼らは、帝都を闇に葬ろうとする。これに対抗するため立ち上がった帝国華撃団は、首領・天海を見事に打ち倒す。これで、一度は平和が訪れたように見えたのだが……。

前作

死天王の面々。天海に操られているかのように見えた彼らだったが、その実、死天王筆頭の葵叉丹が、逆に天海を操っていたのだった。もちろん、この叉丹が前作最後の敵となる。

悪の組織「黒鬼会」その目的は…

黒鬼会幹部 鬼王（おにおう）

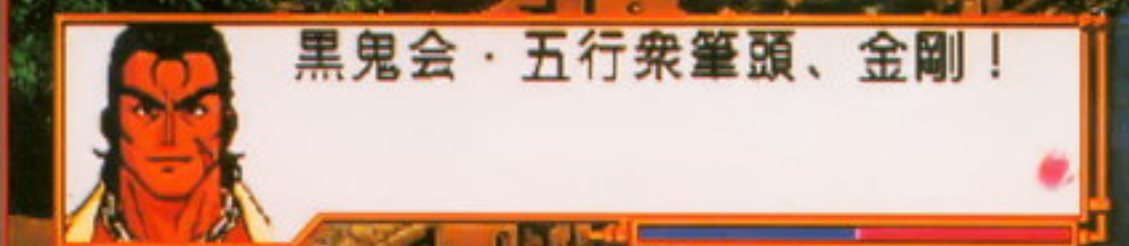
着流しに羽織、鬼の面といういでたちの鬼王。不気味な雰囲気に包まれている。

集まったか……
黒鬼会・五行衆……

黒鬼会の幹部の1人。常に鬼の面をかぶっており、素顔や本来の名前はもちろん、年齢や身長、体重、国籍まで、彼に関する資料はなに1つ存在しない。一説によれば、邪の力、すなわち妖力の使い手で、しかもその力たるや“異様”としか言いようのないすさまじさを持っているらしい。ただ1つわかっているのは、彼が五行衆を束ねる人物だということ。もちろん彼自身は五行衆ではない。

五行衆筆頭 金剛（こんごう）

筆頭を名乗ってはいるものの、五行衆同士の連帯感はそれほど強くないらしい。

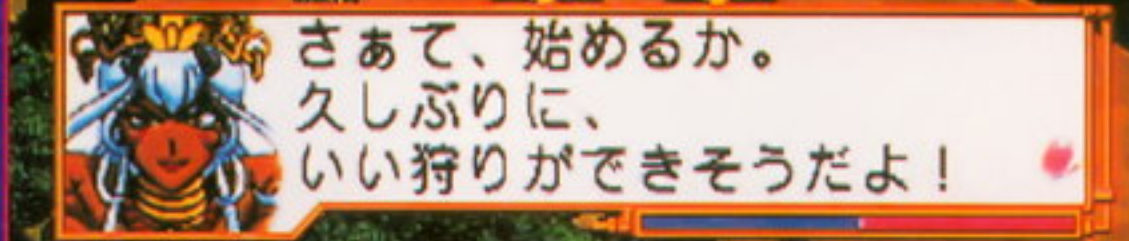
黒鬼会・五行衆筆頭、金剛！

五行衆筆頭を自称する金剛は、見た目や名前の示す通り、五行衆一の剛力の持ち主。竹を割ったような性格で、男でも惚れてしまうような豪傑ではあるが、一本気すぎて、余計な気配りなどとは無縁の男でもある。普段の生活と同じく、戦闘においても直情的で、頭よりも先に体が動いてしまう。なんでもひと太刀で葬り去る剣術を持ち、敵と合いまみえることに至上の喜びを見い出す希代の好戦家。

黒鬼会五行衆 火車（かしゃ）

自らの美意識にそぐわないものはすべて「ゴミ」として扱い、燃やしてしまう。

紅蓮の炎……やはり美しい。
この私の炎で焼かれるとは、
運のいいゴミどもですね。

孤高の戦術家である火車は、炎を自在に操る妖力の持ち主。その力で、ちまたに存在する弱き存在を「ゴミ」として燃やすことに快感を覚える。冷徹で完璧主義者の彼は、自分が立てる作戦に絶対の自信と美意識を持っているため、それを狂わされたり、自分が失敗したりするとまさに烈火の如く怒り狂う。勝つためには手段を選ばない彼は、どんなことをしてでも目的を達成することに固執する。

黒鬼会五行衆 土蜘蛛（つちぐも）

自分を女として扱われるのを嫌うというその戦闘スタイルは、金剛に似ている。

さぁて、始めるか。
久しぶりに、
いい狩りができそうだよ！

6本もの腕を持つ土蜘蛛。自らを獣と認識する彼女にとって、敵とはすなわち獲物、獲物との闘いは狩り。生きていくために必要な、この狩りという行為は神聖なものであるという認識から、悪知恵を使うことを好まない。幼い頃から、その姿の恐ろしさゆえに忌み嫌われ続けてきた彼女は、同じように人とは違う強大な力を持ちながらも、人々に受け入れられている花組を心の底から憎んでいる。

「2」戦闘システムのすべてをついに公開!!

NEW CHECK!

ストーリーの核をなすアドベンチャーパートと、その対となるシミュレーションパート。ドラマチックアドベンチャーと称されるサクラ大戦の世界の中では、どちらも欠かすことのできないシステムだ。これまでもそれぞれのパートの特徴を断片的にお伝えしてきたが、今週ようやく戦闘パートのシステムがすべて明らかになった。

戦闘中に指示できるコマンドは移動系統の「移動」「もどる」、攻撃系統の「通常攻撃」「必殺攻撃」、そして防御系統の「防御」「回復」「ため」。これらを各隊員につき、1ターンのうち2回まで選択が可能だ。他には、行動回数の制限がないものに、情報系統「情報」「順番」「上空」、特殊系統「隊長」「かばう」「通信」が存在する。

POINT1 順番コマンド

すべての機体の行動順位を知ることができるコマンド。画面写真を見る限り、味方と敵の機体が混じっているが、行動の行える順番も敵味方入り乱れたものになるのだろうか？だとすれば、かなり複雑な戦闘になる。ちなみに前作では、味方の番と敵の番でしっかりと行動が分けられていて、まとめて操作が行えるぶん、配置もしやすく、作戦もたてやすかった。おそらくは今回も前作を踏襲した形になると思われるが……。

「全体」コマンドで機体の確認をすると、耐久力、気合値と行動順を知ることができた。

今作は全体がなくなり、かわりに順番コマンドが追加された。耐久力と気合値は確認可能。

POINT2 通信コマンド

前作にあった「全体」コマンドと「相談」コマンドを合わせたのが、この「通信」コマンド。「上空」で表示されるものよりもさらに細かい全体マップによって、戦局をひと目で把握でき、また戦闘の目的や目標などを知ることができる。戦闘に先だって、一度は見ておきたい。戦術を立てるためにも有効なコマンドだ。

「相談」コマンド使用時の画面。副司令、藤枝あやめが大神に的確な指示を出してくれる。

今作では売店の高村椿が代役？……ということは、三人娘も最初から戦闘に参加する？

POINT3 情報コマンド

このコマンドを選び、マップ上の機体にカーソルを合わせると、その操者、耐久力や気合値、回復の残回数ほか、戦闘に関わるほとんどすべてのデータを入手することができる。

回復の残回数と、「隊長」の表示がない以外ほぼ同じ。

「隊長」の項目は隊長コマンドの影響を表す。

新システム 隊長コマンドを大分析!!

「隊長」コマンドとされるこのコマンドは、風、林、火、山の4つの作戦のうち、どれか1つを選ぶことで、花組全員の機体性能を一律に変化させる機能をもつ。このコマンドは、戦闘中、大神のみが使用できる。行動回数は消費せず、また何度でも選択が可能なため、序盤、敵との距離が離れているときは風、脇侍を一気に倒したいときは火、というように、戦況に合わせて的確なものを選択するよう心がけよう。

選ぶ作戦ごとの機体性能の変化は写真の通りになっている。数値的な変化の幅は現在不明。

隊長コマンド選択前、つまり「林」の状態。移動可能な範囲は写真の通りになっている。

ここで、隊長コマンドから「風」を選択。作戦変更の指令が各隊員に届き、一斉に機体性能が変化。

機体性能変化後の大神の移動可能範囲。しかし、このとき防御力は低下しているので要注意。

「風」作戦中は、移動の際、写真のように土煙があがる。これが、移動力が高まっている証拠だ。

CHECK POINT! 「かばう」コマンドも健在!!

前作において、戦闘中の重要なコマンドであった「かばう」は、今作でも残っていることが判明。「かばう」とは、大神のみが使えるコマンドで、これでかばいたい隊員を選択しておくと、その隊員が攻撃されたとき、大神機がそこまで飛んでいき、身代わりにその攻撃を受けるようになる。前作ではこのときのダメージは0で、かつ、かばわれた隊員の信頼度が大幅にアップした。危険な状態を回避するほかに、信頼度回復のためにも有効な便利なコマンドだった。

1

3

▲選択した隊員が攻撃を受けると、このように……。
◀「かばう」コマンドを選択後、対象隊員を選択する。

前作

大神機が機体性能の限界を越えた速度で、かばいたい隊員のもとに参ずる。

2

かばいたい相手は、1人しか選ぶことができない。

お礼のメッセージがこのように……。

4

CHECK POINT! 最も気になる攻撃システムも明らかになってきた！

これまで戦闘コマンドの数々を紹介してきたが、これらはすべて作戦や補助などであって、直接攻撃や防御とは関係ないもの。取材を進めていくうちに、補助以外の、メインとなる攻撃関連情報も明らかになってきた。その中でも新しいのが協力攻撃。これは、攻撃しようとする隊員に、攻撃範囲の重なる隊員がいる場合に一定確率で発生するもので、前作の「クリティカル」の代わりに採用されたシステムだ。通常攻撃や必殺攻撃については、次のページから特集するぞ。

前作

協力攻撃といえば、前作の合体攻撃。特定の条件が必要だったが、そのぶん威力も絶大。

1

攻撃の範囲が重なる隊員が近くにいると、まれにこのようなフラッシュが起こり、協力攻撃が発生。協力隊員の行動回数には変化なし。

2

攻撃発生前に隊員の顔がカットインされる。同時に攻撃を仕掛けるため、もちろんダメージは通常攻撃よりも高くなる。

3

4

協力攻撃!!

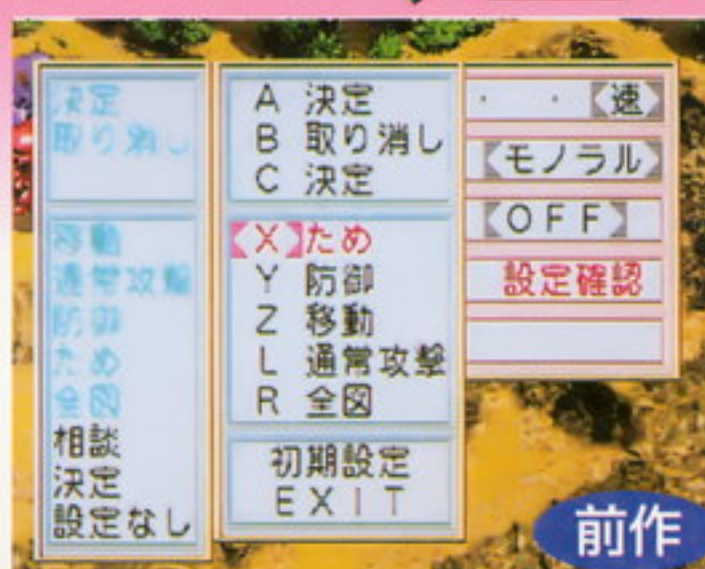
両者の攻撃範囲が重なっていればいつでも発生するチャンスがある。ただし相性などで確率は変化？

見事、敵の機体を撃破。効果的な隊員の布陣を考えれば、協力攻撃の発生率は格段にアップするはず。

NEW サクラ大戦2 CHECK!

戦闘のカギを握る通常攻撃!

戦闘の要となる攻撃。サクラ大戦のシミュレーションパートでは、通常攻撃、必殺攻撃に加えて、前ページで紹介した新システム「協力攻撃」が存在する。前作にはこの協力攻撃のかわりに「クリティカル」というダメージ値が1.5倍になるシステムが存在し、また他に「合体攻撃」という特殊な必殺技が用意されていた。

これらの攻撃方法のうち、最も使用頻度が高く、そして重要な位置を占めるのが「通常攻撃」だ。戦局を切り開き、目標を倒すまでいちばんお世話になるこの攻撃について深く知っておきたい。しかし、現状入手できているのはそのビジュアルのみで、攻撃範囲や威力については不明のまま。残る項目については判明しだい報告する。

数あるコマンドを各ボタンに割り付けることによって、操作を簡略化することができた。

戦場へ向かう前に、指令室で作戦を練る。今回は実際に陣形の変更なども可能になるぞ。

レニ・ミルヒシュトラーセ

ドイツからやってきた冷徹な戦士レニ・ミルヒシュトラーセ。彼の通常攻撃はランス(槍)を使ったもの。すみれのなぎなたと同じく、柄が長くリーチがあるため、離れた相手にも攻撃をすることが可能になっているようだ。もちろん、そのランスの攻撃力は、天才集団とうたわれた星組の名に恥じぬパワーを持っている。他のメンバーとは違って、国産の光武ではなく、ドイツ製の霊子甲冑、アイゼンクライトに乗り込んでいる彼の動きは注目に値する。ロータリー式に搭載された3基の霊子核機関がはじき出すパワーと速度は、いったいどれほどのものなのだろうか。

強力な霊子核機関により、その移動速度にも目を見張るポテンシャルが秘められているはずだ。

大神一郎

前作と同じく、白い霊子甲冑に乗り込む大神。もちろん武装も変わらず、強力な二刀流で黒鬼会に立ち向かう。刀という武器からして、攻撃範囲は短くなってしまうが、その分パワーのある強力な攻撃ができるようになっている。積極的に前に出て、接近距離での白兵戦に向いているユニットだといえるだろう。ただし、残り耐久力には要注意。

▲コマンド選択時、画面右下に大きくキャラクターが表示され、より感情移入しやすくなった。
◀前作より、さらに精悍な顔立ちになった感のある大神。ちなみに画面は必殺攻撃使用時のもの。

二本の刀で真一文字に敵を斬る! 光武の武装のほとんどはシルスウス鋼で作られている。その斬れ味は唯一無二。

真宮寺さくら

北辰一刀流免許皆伝の腕前をもつ真宮寺さくら。もちろん彼女の武器は前作と同じく一本の日本刀。当然光武に合わせてシルスウス鋼で作られており、たとえ敵が金属製の脇侍であろうと一振りで断ち切ってしまう。このように、基本が日本刀による居合い抜きであるため、大神と同じように接近戦に向き、どちらかといえば前線に切り込んで戦うタイプであるといえるだろう。

神武が壊れたあと、そのまま神武を復活させるよりは、それまでの技術をもって光武を改造したほうが、より高い性能をもち、かつコンパクトな機体になるとの理由から作成された光武・改の性能も気になる。

前作でも近距離での直接攻撃が主であった。

前作

その名の通り、桜色の機体に乗り込むさくら。前作同様大いなる活躍を期待したいところだ。

必殺 通常 移攻防情終特 真宮寺さくら 林

相変わらず愛くるしい面もちのアイリス。しかし、心なしか前作に比べ凛々しくなった感も。

必殺 通常 移攻防情終特 アイリス 林

アイリス

まだ11歳を過ぎたばかりという幼さながら、他の誰にも負けない強大な「力」を持つアイリス。彼女の意志のもとで使う限りであれば、その力は敵を攻撃することにも、また味方を回復させることにも使える万能のものとなる。ただ、ひとたび理性が暴走してしまうと、誰にも手をつけられない状態になってしまう。

さて今作の攻撃方法だが、前作と同じく、直接的な攻撃を加えたり、武器によって切りつけたりということはなしに、純粋に「力」だけで攻撃する。前作がまばゆい光だったのに対し、今回は可愛らしい花を一面に咲かせて敵を攻撃するようだ。

前作

キラキラと飛び散る光で敵を攻撃した前作。

李　紅蘭

メカが大得意な紅蘭の攻撃は、もちろん紅蘭オリジナルの飛び道具。光武・改の背中に特別にしつらえた大型のランチャーで、離れた距離から、複数の目標に向かって攻撃を仕掛けることが可能になっている。このことから、後方での援護活動に向いている機体だといえるだろう。ダメージを受けにくいぶん、他の機体への回復なども分担させておきたい。また、いざというときのために、気合いは常にいっぱいにしておくといいだろう。あらゆる局面で汎用性の高い機体だ。いつでも能力を発揮できるように、配置にも気を配ろう。

前作

発明好きらしく飛び道具やロボットを使う。

緑の光武に乗り込む紅蘭。その持ち前の技術で独自の改造を施してあったりするのだろうか？

必殺 通常 移攻防情終特 李紅蘭 林

NEW サクラ大戦2 CHECK!

戦闘に華を彩る新たな必殺攻撃

戦局を切りひらき、積み重ねていくのが通常攻撃なら、ここ一番というときや、窮地に立たされたときなどに重宝するのが必殺攻撃だ。この攻撃は、各隊員が持っている「気合」というゲージがいっぱいになっているときに使用できる。気合は、防御系統の「ため」コマンドを選ぶか、あるいは敵から攻撃を受けるたびに少しずつ溜まっていく。いざという時のために、気合ゲージはなるべく常にいっぱいにしておきたい。

また、前作にはある特定の条件を満たすことで実現した、必殺技「合体攻撃」というものが存在した。クリティカル攻撃はなくなってしまったが、合体攻撃についてはもしかしたら存在するかもしれない。いずれにしても今後の取材で明らかになってくるはずだ。報告を楽しみに待っていてくれ。

前作

さくらの必殺攻撃、破邪剣征・桜花放神。直線上に居並ぶ敵すべてに攻撃を加えることができた。使いどころによっては絶大な威力を発揮。

代わってこちらはカンナの必殺攻撃。カンナ、マリア、すみれ、織姫の通常攻撃及び必殺攻撃については次号以降で大々的に紹介の予定。

前作

必殺攻撃紹介1 レニ・ミルヒシュトラーセ「ダス・ラインゴルト」

「ラインの黄金」という意味が込められたこの必殺攻撃は、レニお得意のランスを敵に数回突き込んだあと地面に突き立て、そのエネルギー波で強力な衝撃を与えるというもの。その攻撃範囲などは明らかになっていないが、おそらくランスが持つリーチの分だけ、それなりに広いはず。また、アイゼンクライトが絞り出す最大限のパワーを一気に叩き込むその威力は、相当のものだと予測される。写真を見るとわかるように、丸いエネルギーのフィールドが敵を包み込むように発生している。レニとの位置関係からして、少なくとも2マスまでは攻撃が届くようだ。

必殺攻撃紹介2 大神一郎「狼虎滅却　天地一矢」

2本の刀に、渾身の「力」を込めて発動する新たな必殺攻撃「狼虎滅却天地一矢」。大神の必殺攻撃はやはり、己の力と精神力を必要とする、正面からぶつかるタイプの攻撃だった。おそらくこの攻撃スタイルから、攻撃範囲はそれほど広くはないと思われる。もちろんその攻撃力は並ではないので、主に戦闘における最終目標、五行衆や黒鬼会幹部の操る魔操機兵に与える一撃として最適だろう。それを最初の一矢とするか、とどめとするかは自由だが、出し惜しみをしているうちに負けてしまうなどということのないように注意しよう。

必殺攻撃紹介3 真宮寺さくら 「破邪剣征・桜花霧翔」

北辰一刀流の最終奥義である「桜花放神」から、神武による「桜花乱舞」に進化し、さらに研ぎ済まされた太刀技、それが「破邪剣征・桜花霧翔」である。前作から引き続き、北辰の流れをくむ刀を使った必殺技であることが伺えるが、残念ながらその威力や攻撃範囲についてはまだまだ不明。直線上に並ぶ敵をせん滅するような攻撃範囲を持っているのだろうか？　いずれにしろ強力な攻撃であることには間違いないはずだ。

必殺攻撃紹介4 アイリス 「イリス・プティ・ジャンポール」

アイリスの必殺攻撃は、今回もやはり回復技だ。「アイリスのちっちゃなジャンポール」という意味を持つこの技を使用すると、名前の通り小さなクマのぬいぐるみ（もちろんアイリスの友達、ジャンポール）が多数現れて、仲間の耐久力を大幅に回復してくれる。必殺技の影響範囲内にいる味方全員が回復するため、なるべく集団で固まっているときに、効率的に使用していきたい。しかし、あまり一カ所に集まりすぎていると、飛び道具を持つ敵から一斉に的にされてしまうので注意が必要だ。ある意味、いちばん使いどころの難しい必殺攻撃、といえるかもしれないぞ。

必殺攻撃紹介5 李　紅蘭 「雀牌ロボ」

前作と同じく、ロボットを使った必殺攻撃を繰り出す紅蘭。もちろんこの光武・改に搭載されているロボットは完全な新作で、麻雀の牌を模したものになっている。機体の左右から飛び出すこの大型雀牌ロボ型のロケットは、敵にめがけてものすごい勢いで飛んでいき、大きなダメージを与えるというもの。以前のものより、より直接的なイメージになった。そのスタイルから、おそらくかなりの攻撃範囲を持つはずで、脇侍のせん滅などに効果を発揮しそうだ。

サクラ大戦
特別情報

5月発売OVA第三幕の情報をキャッチ!!

すでに発売済みの一幕、二幕も、オリコン売り上げランキングの上位にランクインするなど、好調な滑り出しを見せている「桜華絢爛」。全四幕で構成されるこのシリーズ、次のリリースも5月25日に決定し、徐々にストーリーの内容も「見えて」きた。紆余曲折の末、帝国華撃団に入隊したさくらの振る舞いに注目。果たしてその実力は……。「2」の発売も近づき、ますます盛り上がるサクラワールド。こちらOVAももちろん要チェックだ！ショップへの予約も忘れずに！

オリジナルビデオアニメーション
オリジナル OVA ビデオアニメ
サクラ大戦～桜華絢爛～
第三幕「春は弥生の初戦闘」

●バンダイビジュアル●5月25日発売予定
●LD＆ビデオ(LD:BEAL-1079　VC:BES-1798)
●カラー30分●5,800円(税抜)

さくら、晴れて帝撃に正式入隊!!

米田に連れられ、ようやく花組に入隊したさくら。ところが、入隊早々から大寝坊！　枕元に立つマリア、すみれ、アイリスの殺気を感じて、飛び起きたのはいいけれど……。

舞台の裏方を抜け出して、いよいよデビューを迎えたさくら……。

ところがそれは夢だった！　枕元には、怖い「現実」が……。

ついにキレるすみれ。問答無用の平手が、さくらの頬へ向け一直線に飛ぶ。

プライドを傷つけられ、怒るすみれを前に、さくらはただただ謝るばかり。

さくら対すみれ

しかし、さくらの夢は正夢だった。花組隊員たるもの、主役とまではいかないまでも、出演の権利がある。が、さくらのような素人と同じ舞台に立ちたくないと、すみれが激怒。

桜花絢爛～これまでのあらすじ～

すでにリリース済みの第一幕、第二幕の内容を、今一度チェックしておこう。帝国華撃団が正式に設立されるまでの米田や藤枝あやめの動き、また日本語以外の言葉を喋る隊員たちなど、注目点は山のようにあるぞ。

●バンダイビジュアル●発売中
●第一幕●LD&ビデオ(LD:BEAL-1077　VC:BES-1796)
●第二幕●LD&ビデオ(LD:BEAL-1078　VC:BES-1797)
●カラー30分●各5,800円(税抜)

第一幕「華の都の花いくさ」

蒸気鉄道や蒸気自動車が街を行き交い、人々の着物の中にも洋服が取り入れられ始めた太正の時代。降魔戦争を生き抜いた米田一基が、魔に対抗しうる組織を作ろうと奮戦する。光武が完成するまでの道のりも必見。

帝都東京が、私たちにとってかけがえのない場所だから。

米田の命を受け、帝国華撃団の隊員にふさわしい、強い霊力をもった少女を探すため、世界中を旅する藤枝あやめ。英語や中国語などを流暢に操るあやめの姿がとても印象的だ。

国産の霊子甲冑開発のため、作業を続ける神崎重工。しかし、十分な霊力を持つ者がいないため、計画は難航。が、たまたま遊びにきたすみれに強大な力があることがわかり……。

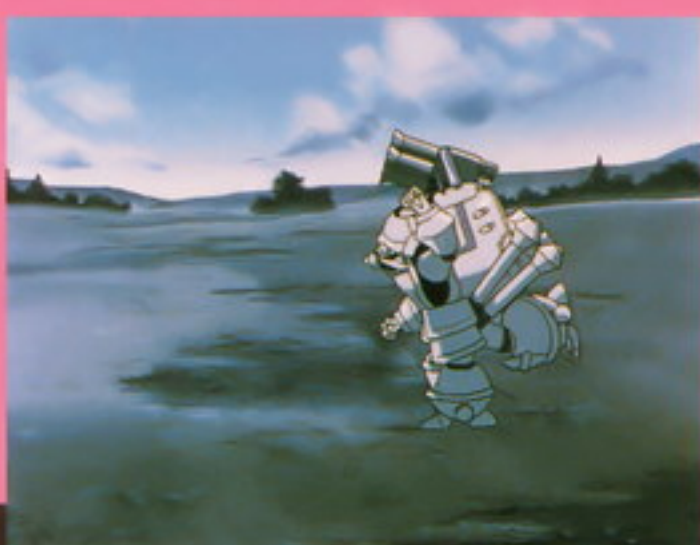
第二幕「桜の花に放てよ神剣」

亡き父の遺志を継いで、帝都のために立ち上がろうと決心したさくら。しかし、奥義である「破邪剣征・桜花放神」をまだ会得していないために、祖母からの許しをもらえない。そうしている間にも、魔の手は……。

修行を続けるさくら。彼女を帝撃に迎えようと、はるばる仙台まで訪ねてきた米田の力添えで、北辰一刀流の最終奥義を発動させることに成功。さくらの一振りが岩を打ち砕く！

父親の仇が見つかったとの知らせを受けて、それを倒すための外出許可を請うカンナ。しかし、当然米田はそれを許すはずもない。結局カンナは、勝手に帝撃を飛び出してしまう。

演習の結果は…

光武の操作を習得するため、富士の裾野で演習をする、さくら、マリア、すみれ、アイリスの４人。他の隊員はめきめきと上達していくのに対し、さくらは……。彼女を連れてきた米田も、さすがに頭を抱える。

▲演習場で桜色の機体に乗り込むさくら。それなりの霊力がなければ動かない霊子甲冑、なんとか動きはするものの、その動作は……。見ての通り、少しもうまく動かせないようだ。
◀さくらに、というよりは、今は亡き彼女の父が持っていた力に期待していた米田と花小路は、それを見事に裏切られて途方に暮れる。

黒之巣会来襲!!

帝国華撃団の実状がどうであれ、敵が待ってくれるわけではない。不安を抱えたままの帝撃に、黒之巣会来襲の知らせ。その報告が届いたときには、すでに佃島近辺は火の海に包まれていた……。地下の作戦指令室へと集合した花組の面々に、米田の号令が飛ぶ。帝国華撃団、出撃！

▲おびただしい数の魔装機兵が一斉に襲いかかる。対する帝撃の戦力は……。その差歴然の戦いに、マリアをはじめとする帝国華撃団花組は、果たして勝利を手にすることができるのだろうか？
▶戦闘服に着替え、地下作戦指令室に集合した花組の面々。現況報告や米田の声に、出撃前の緊張が走る。霊子甲冑を使った、初めての大規模な戦闘。不安な点は山のようにあるのだが……。

帝撃初の大ピンチ…その時さくらは

戦力差は激しいものの、ここでひるむわけにはいかない帝国華撃団。帝都を守るために、固い決意をもって魔装機兵・脇侍に立ち向かおうとするが、先の演習でわかっている通り、さくらの能力が追いついておらず、期待できる戦力は……。

次々と襲いかかる脇侍に、光武の損傷は激しくなるばかり。次々と耳に飛び込んでくる仲間の悲鳴を聞いて、さくらはどう出るのだろうか？

天海、叉丹といった黒之巣会の面々は、なんのためらいもなく帝都の転覆を狙い、そして実際に行動を起こしている。脇侍が次々と家屋を倒壊させ、火を出し、そして帝国華撃団に向かってくる。隊員それぞれの個人技能よりも、今は「花組」としての結束が必要な時なのだ。

この戦いを切り抜ければ、さくらたちはまたひとつ成長するはず。華麗なる逆転劇は起こるのだろうか!?

すみれ得意のなぎなたも、敵の数の多さの前に押され気味。脇侍の反撃が光武を捉える！

さすがのマリアもなす術なく、状況は悪化する一方。隊長としてこの場をどうしのぐのか。

アイリスはどのような形で参加するのだろう。彼女の光武はいまだ花やしきで作製中のはず。

目前で起こるあまりの出来事に混乱して、呆然と立ち尽くすさくら。

次週予告 サクラ大戦公式ファンクラブ“太正浪漫倶楽部”の姿に迫る!!

サクラワールドに、公式のファンクラブが存在することはもう知ってるよね？　隔月刊のフルカラー会報誌に、他では見ることのできないディープなサクラ情報がぎっしり詰まっているぞ。会員限定のサクラグッズの販売や、ショウやミュージカル、コンサートなどのチケット優先予約も実施していてこれで年会費5000円は絶対お得。

次号のサタマガでは、このファンクラブにスポットをあて、広井王子氏をはじめ、ファンクラブのスタッフに今後のビジョンなどを含めじっくりとインタビュー。入ろうかどうしようか迷っているキミは、これを読んで即入ろう。もちろん、「サクラ２」に関する情報も満載でお届け予定。乞うご期待！

オフィシャル会報誌、太正浪漫倶楽部。表紙は毎回描き下ろしの一点モノ。２カ月に１回発行。

サクラ大戦２の予告チラシ。これもファンクラブ会員でなければ入手できないレアものだ。

来襲まで待ちきれないキミのためのアクセス法

電話での問い合わせは、平日の10時から18時まで。事務局が混み合っていることもあるので、注意しよう。

お問い合わせ
〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22白善ビル
太正浪漫倶楽部事務局
TEL.03-5467-3060（月～金10:00～18:00）
http://www.sega.co.jp/sega/roman/
http://www.red-jp.com

インターネットにアクセスできるキミなら、ホームページから情報をゲット！　資料請求もできるらしいぞ。

レッドカンパニー代表 広井氏インタビューも！ 次号決して見逃すな！

●バンプレスト●4月23日発売●6,800円●シミュレーションRPG
●全年齢推奨●1人プレイのみ

特報 SPECIAL REPORT 完成度95%

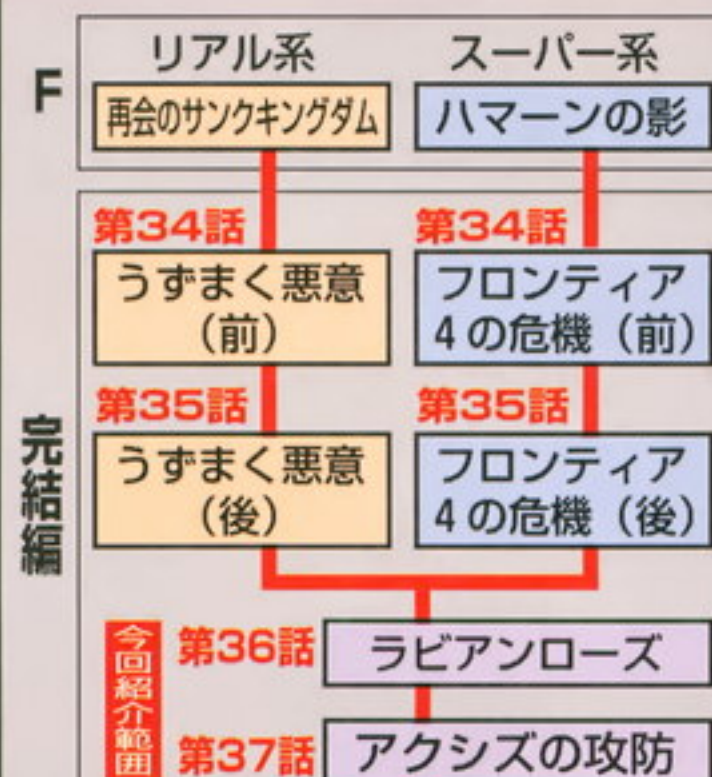
スーパーロボット大戦F 完結編

リアル系・スーパー系、第36〜37話紹介！

今週紹介するのはスーパー系・リアル系共通の第36話と第37話のシナリオ。アナベル=ガトーやパプティマス=シロッコなど、物語の鍵を握るキャラクターも続々と登場し、物語は意外な方向へ急展開していく。はたしてロンド=ベルの運命やいかに!?

出展作!! TOKYO GAME SHOW

ガトー「見切った!!」

リアル系 スーパー系 第36話 ラビアンローズ

DCの攻撃からコロニー・フロンティア4を守ったロンド=ベルは、シーブックとセシリーを仲間に入れ、DCの本拠地・アクシズへ向かうことになる。しかし、今の戦力で勝利を収めることは難しい。そこで一行は、フロンティア4からアクシズへの通り道にある宇宙ドック「ラビアンローズ」で物資の補給をすることになる。そこでZZとGP-03という強力な援軍を手に入れたロンド=ベルだが、彼らの前に「ソロモンの悪夢」アナベル=ガトーが現れる！　しかもその手に握られているのは……アトミックバズーカ！

「完結編」ストーリーの流れ

	リアル系	スーパー系
F	再会のサンクキングダム	ハマーンの影
完結編	第34話 うずまく悪意（前）	第34話 フロンティア4の危機（前）
	第35話 うずまく悪意（後）	第35話 フロンティア4の危機（後）
今回紹介範囲	第36話 ラビアンローズ	
	第37話 アクシズの攻防	

プロローグ　ZZとGP-03がロンド=ベルに!!

ラビアンローズで補給をすると聞いて、少し腰がひけているブライト。

ラビアンローズといえば、ZZとGP-03、そしてエマリー。

ミリィ「それに、GP-03もありますよ」
ジュドー「え!? ZZがあるの!? やっほーい！」

ついにZZが登場!!

新規登場キャラクター

リューネ=ゾルダーク　ヴァルシオーネR
リューネは格闘攻撃が得意なのだが、ヴァルシオーネは射撃攻撃が得意。少しもったいない。

スレッガー・ロウ　コアブースター
格闘攻撃も射撃攻撃も人並みで、しかもオールドタイプ。それでも使いたい人はどうぞ。

敵主要キャラクター

アナベル・ガトー　GP-02A
パイロットであるガトーの能力の高さも加わり、アトミックバズーカは凶器と化している。

カリウス　バウ
なかなかの強者だが、乗っている機体バウでは……。ガトーと比較するのは酷というもの。

GP-02Aのアトミックバズーカが火を噴く!

「ソロモンの悪夢」ロンド・ベルを強襲する!

頼りになる 2機の新ユニット!!

ZZガンダム

ビームコートあり!

みなさんお待たせ! って感じのZZガンダム。マップ兵器はもちろん、ビームコートもついている。

GP-03 デンドロビウム

動く火薬庫

移動力が高く、マップ兵器とIフィールドがついている。便利な機体だが、宇宙でしか使用できない。

アナベル・ガトー推参!

第3次ではともに戦った仲間だが、今の腐った連邦に力を貸すことはできない、という。

切り払い・シールド防御のレベルが高い!

クワトロの攻撃さえ、シールド防御でダメージを軽減してしまう。恐るべしガトー!

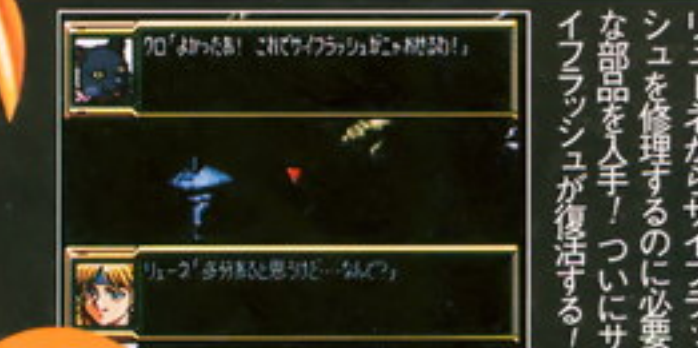
恐るべき破壊力!!

やはりアトミックバズーカは健在だった! 撃たれる前に何とかしないと、勝ち目はない!?

ガトー撤退後、ヴァルシオーネR&リューネが!!

ヴァルシオーネR

サイバスターのマップ兵器・サイフラッシュに似た、サイコブラスターというマップ兵器が使える。通常兵器も結構強い。

サイフラッシュ復活!!

リューネからサイフラッシュを修理するのに必要な部品を入手! ついにサイフラッシュが復活する!

シナリオクリアすると大量の補給物資が!!

シナリオクリア後に入手できる数々のアイテムやユニット。なかでも特筆すべきはコアブースターだろう。多くのユーザーは「えー、コアブースター?」てな感じで、あまりパッとしない印象を受けるかもしれない。ところが、なんとこのユニットには補給装置がついているのだ。そのうえ、武器として初期攻撃力が1,800もあるメガ粒子砲までついている。アムロやカミーユといった2回行動できるエースパイロットを乗せれば、攻撃に補給にと獅子奮迅の活躍を見せてくれるのだ! はっきり言ってこのユニットは使えます!

シナリオクリアすると、資金・強化パーツ・新ユニットが入手できる。

補給が可能なユニット・コアブースター。アムロなど能力の高いキャラクターを乗せよう。

支援用モビルスーツだが攻撃力が弱い。戦力としては考えもの。

エピローグ 新戦力加入!

ヴァルシオーネRという強力な援軍を手に入れたロンド・ベル。さらにクリア後には、スレッガー中尉が!

舞台はアクシズへ…

敵として現れたガトーに動揺するコウとニナ。ガトーの意志が変わることはないのか?

リアル系 スーパー系 第37話 アクシズの攻防

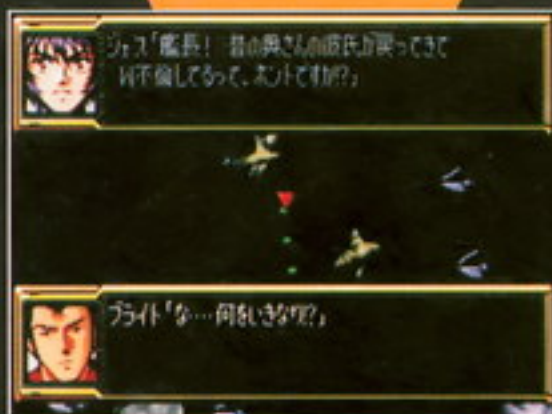
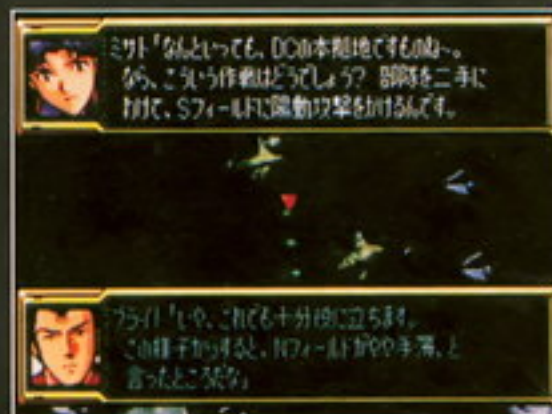
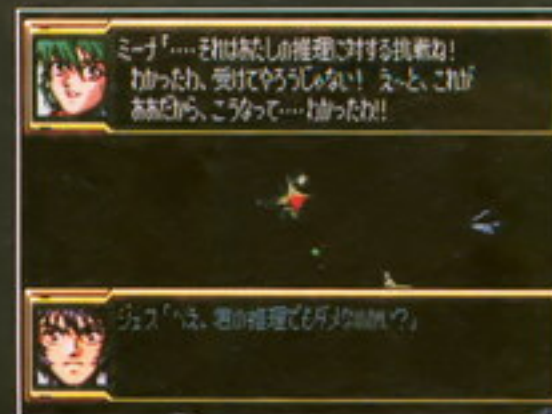
ラビアンローズを襲ってきたガトーをなんとか退けたロンド=ベル。ZZやGP-03、さらにはヴァルシオーネR＆リューネといった新戦力を加え、いよいよDCの本拠地・アクシズへと向かうことになる。

アクシズに残っている敵戦力は今までとは桁違いに多い。正面からぶつかり消耗戦になるのは不利と判断した一行は、精鋭部隊を使って陽動作戦を実行することに。囮を使って敵を引きつけ、手薄になったところを背後から本隊が強襲する、というのが作戦だ。

作戦は成功、一気にカタがつくかに思われたが、アクシズにはロンド=ベルの予想を上回る戦力が残っていた。しかも、敵将ハマーン=カーン自らがキュベレイを駆って出陣する！　その鬼神のごとき強さに苦戦する一行。しかし、アクシズに漂う異様なプレッシャーを感じたハマーンは、ミネバを守るべくアクシズ内へと撤退していく。

残存勢力を壊滅させるべく、死闘を繰り広げるロンド=ベル。そこへカトルの操る、ガンダムサンドロックが現れた！

そのころ地上では、バイストンウェル軍のドレイクと手を結ぶべく、ジャミトフが秘密裏に交渉を進めていた。そして交渉役に選ばれたのは、第3次で死亡したはずのシロッコ!!

プロローグ決戦！ DCの本拠地・アクシズ！

エマリーとの不倫説を流されるブライト。苦労が絶えませんな。

敵の本拠地だけに、正面からぶつかるのは危険。そこで陽動作戦が提案される。

出撃前に交わされる主人公と副主人公の会話。性格によって内容が変化する。

精鋭部隊で陽動作戦開始!!

ロンド=ベルの奇襲に驚きを隠せないハマーン。

しかしアクシズの防衛網には絶対の自信を持っている。

ロンド=ベルの精鋭部隊を迎え撃つアクシズ側の兵士は、マシュマーやイリア等のエースパイロットばかり。

敵も精鋭ぞろいだ！

敵を引きつけろ！

いよいよ作戦開始！　勝利の女神はどちらに微笑む？

敵主要キャラクター

ハマーン=カーン / キュベレイ
いわずとしれた、DCの現指導者。驚異的な攻撃力と防御力を持ち、なおかつ2回行動が可能なバケモノ。

マシュマー=セロ / ハンマ・ハンマ
毎度ハマーン様命な男。HPが高いのはともかく、攻撃するたびにシールド防御するのはなんとかしてくれ。

アリアス=モマ / バウ
一応名前のあるキャラクターなのだが、ザコと変わらないような……。乗ってる機体もザコと同じだし。

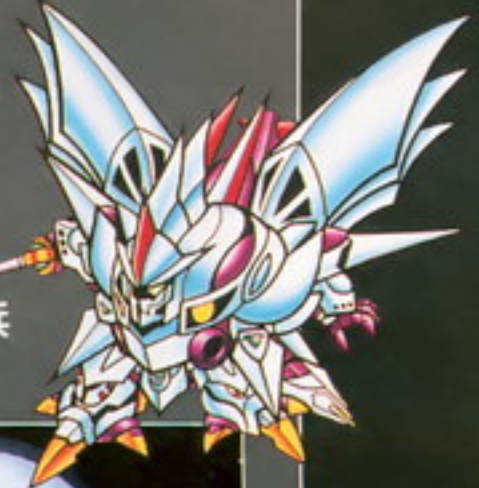
イリア=パゾム / ハンマ・ハンマ
このシナリオでマシュマーと双璧をなす、ハマーンの右腕。油断してると一撃でやられてしまうので注意。

ゴットン=ゴー / エンドラ
ハマーンやマシュマーといったそうそうたるメンバーに混じって登場する。が、この弱さは人を安心させる。

中立キャラクター

カトル=ラバーバ=ウィナー / ガンダムサンドロック
ガンダムW勢で最初に説得可能となったカトル。でも説得するまで容赦なく攻撃してくる。ヒドイ人だ……。

マップ兵器炸裂!!

サイバスター、ヴァルシオーネR、ZZ、GP-03。第36話でマップ兵器を持つユニットが一気に手に入る。今までの鬱憤を一気に晴らせるぞ。マップ兵器が使い放題！

アクシズ攻防戦のさなか、一同は奇妙なプレッシャーを感じる！

本隊がNフィールドから強襲！

陽動作戦は成功。敵を十分引きつけたところでアクシズ背面から本隊が強襲する。だが、アクシズにはまだ戦力が残っていた。

敵か！味方か！ガンダムサンドロック

DCとの戦闘が佳境にはいると、カトルの乗ったガンダムサンドロックが登場する。今までと少し様子が違うようだが？

説得イベント1

ハマーン=カーン

「完結編」最初の説得イベント。ハマーンの乗るキュベレイは2回行動が可能なうえ、非常に攻撃力が高い。しかも途中で撤退してしまうので説得するのは少々大変。

「地球人同士が争っている場合ではない！」必死に説得を試みるクワトロだが……。

ハマーン=カーン出陣!!

キュベレイに乗り自ら出陣するハマーン。だが異様なプレッシャーを感じて……。

説得イベント2

カトル=ラバーバ=ウィナー

幾度となくロンド=ベルに戦いを挑んできたカトル。「コロニーのため」それだけを信じて戦ってきた彼だが、ロンド=ベルの戦いを見ているうちに、自分の行動に疑問を持つようになる。「はたしてロンド=ベルはコロニーの敵なのか」。彼の心の迷いに気付いたアムロ（カミーユ）の説得に心を動かされる。

「君はなぜ僕たちと戦う？」自分の行動に疑問を持ちながらも、ロンド=ベルに攻撃を仕掛けるカトルに、アムロが問いかける。

カトルは、アムロの問いかけにより、自分の過ちにようやく気付く。そして彼がとった決断とは!?

エピローグ　アクシズを包み込む奇妙なプレッシャー

ハマーンの撤退により、戦闘は一時中断する。しかし、アクシズには不穏な陰が……。

三者の思惑が錯綜する……

シロッコが……

バスクが……

そして ジャミトフが!!

第3次で死亡したはずのシロッコ、彼に激しい敵意を燃やすバスク、そして黒幕のジャミトフ。

物語のカギを握る男・パプティマス=シロッコ

数多いロンド-ベルの敵のなかでも、その強さは飛び抜けていたパプティマス=シロッコ。前大戦（第3次大戦）でロンド-ベルを苦しめた彼が、再びその姿を現わす。彼は第3次大戦で死亡したはずだが？　どうやらそのあたりにも謎が隠されているようだ。現在はティターンズのジャミトフに従っているが、いつまでも彼がその地位に甘んじているとは思えない。彼が動くとき、地球圏にさらなる戦乱が吹き荒れることは間違いないだろう。

第3次で死亡したのでは!?

第3次では驚異的な強さを見せたジ・オ。今回もその強さは健在!?

ついに現れたパプティマス=シロッコ!!
そしてアクシズを包み込む奇妙なプレッシャーの正体は!?
物語は急転する!!

デラックス スパロボ研究所 Vol.2

ハガキもどんどん集まってる！

今週もやってきました。集え！　スパロボファン!!　キミには帰る場所がある。それはすなわちデラックススパロボ研究所。キミはここにいてもいいんだ。それはすなわちデラックススパロボ研究所。

研究所スタート第2回！　みんなのパワーを待ってるぞ

諸君、ご機嫌いかがかな？　本施設は来るべき「スーパーロボット大戦F～完結編～」の衝撃に備えるため建造されたデラックスな研究所である。……１ページに減ってしまったが、とにかくデラックスなのは間違いない。さっそくハガキも集まりつつあり、順調な出だしを切った本研究所は、ますますもって絶好調。だが……だが！　「完結編」の衝撃は、現在集まっているハガキだけでは到底耐え抜けるものではない。諸君っ！　ハガキだ！　もぉっっとハガキを送るのだぁ！　研究所員は熱いハガキを待っているぞ、ドモン!!

研究員絶賛ハガキ選集

大阪府
P.N.飛龍・改

えっと、バウは飛龍ではなく龍飛です。念のため。下半身は無線制御だそうですけど、どうやって操ってるんでしょう。謎ですね。あと本名は書くように。

P.N.れいちゃ
東京都

ゼクスへの想いとの狭間で揺れる心がファンを魅了してます。しかし、Wの連中は敵になるのか味方になるのかわかりにくいですね～。

サタマガ編集部推薦状付 超オススメ必携参考書

スパロボシリーズには欠かせない存在となっているサンライズのロボットたち。ガンダムシリーズをはじめとして、ダンバイン、エルガイムなど、人気・性能ともに高いこれらの作品のことをもっと知りたいと思わないか!?　そんなキミにオススメなのがこの１冊。大まかなストーリー、ダイジェストの他、各話サブタイトルまで完全収録！

サンライズアニメ大全史

■監修／サンライズ
■辰巳出版
■定価1,800円（税別）

一言コメント

ザンボット３からガオガイガーまでTVシリーズは言うに及ばず、OVAや劇場版、さらにはポスター、パンフレット、前売り券……とサンライズ関係のあらゆるモノを満載。ちょっと高いけど値段分の価値は十二分にあるはずだ。

「ロボF」やるならコレを聴け！

巨匠・永井豪先生が携わってきた幾多のロボットアニメ。その主題歌の集大成としてリリースされたのが、この「マジンガー伝説」だ。「UFOロボ　グレンダイザー」をはじめ、「空想ロボ　グロイザーX」や「鋼鉄ジーク」など、少年たちの心に鮮烈な印象を焼き付け、去っていった懐かしいアニメ主題歌が、再び我々の前に登場する。一部の歌には英語版も併録されており、まさに必聴の１枚だ。

「マジンガー伝説」

■監修／永井　豪
■発売元／ファーストスマイル・エンタテインメント
■定価2,718円（税別）

一言コメント

のっけから水木アニキのアツイボイス（しかも英語）で、ボルテージは上がりっぱなし！　注目は「ミネルバXに捧げる歌」。マニア度はかなり高いぞ。

今週の格言

「機動性ならエルガイムだって！」（ダバ・マイロード）

今回の格言は、ダバが敵の攻撃を避けたときにいうセリフだ。たとえディザードに乗っていても「機動性ならエルガイムだって」と、あくまで自分の機体はエルガイムだと言い張るダバ。「おいおい、それはエルガイムじゃねーよ」と何度モニターに向かって突っ込んだことか。良い子のみんなは、現実から逃避しちゃだめだぞ。じゃあ、また来週！

ハガキ大募集!!

引き続きハガキ募集中！　前回お知らせしたとおり、本研究所が破壊されない限り、いつまで送ってくれてもOKだ。「完結編」に対する質問、イラストなど待ってるぞ！

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社5F
セガサターンマガジン編集部「DXスパロボ研究所」係

出展作!! TOKYO GAME SHOW

特報 SPECIAL REPORT

明かされぬ真相、隠蔽されし謎。ゲンドウらNERVの上層から事件について何も知らされず、イラだつミサトは湖に潜むもう１機の移動物体をいぶり出そうと試みる。新兵器を使用したこの作戦、果たしてうまくいくだろうか?

ロボットは二機目撃されていてうち
一機は見つかったけれどね

手応えは?

すべての謎を解くカギは芦の湖にある

物語は佳境へ……残骸となって発見された移動物体は、芦ノ湖で目撃されたそれとは別の機体だった。真相を探るべく移動物体を追うミサト達。気になる事の顛末は13日後、自身の目で見てほしい。

新世紀 NEON GENESIS EVANGELION 鋼鉄(こうてつ)のエヴァンゲリオンガールフレンド

●セガ●3月26日発売予定●6,800円●アドベンチャー●2枚組

新兵器 垂直式使徒キャッチャー

少年は悩み、苦しみながらやがて

「しかしシンジはいいよな あんなかわいい彼女がいて」

ここから先の展開は、今までに提示された諸々の謎が明らかにされ、クライマックスに向けて盛り上がっていく部分である。こうした部分はあまり詳しく触れるとプレイヤーの楽しみを奪うことにもなりかねないため、今はシーンを紹介するだけにとどめよう。これまでに公開した内容を踏まえ、先の展開がどのように転ぶかなどを想像しつつ、発売を楽しみに待っていてほしい。移動物体のこと、マナのこと。すべての疑問は２週間後に明らかにされるだろう。

その日は朝から雨だった。天候のせいというわけでもないだろうが、なにやら生彩を欠く様子のシンジ。事情を察してか、そんなシンジにトウジとケンスケの２人が軽口を叩きながら声をかけてくる。さりげない友人達の心づかいが温かい。

「大丈夫、シンジ君はよくやったわ 自分を責めなくていいのよ」

あることが原因で一同に糾弾され、気落ちするシンジを優しく励ますミサト。だが、ＥＶＡ初号機のパイロットとしての任務を忘れたわけではなかったのに、結果としてただ遊んでいたと思われるのは不本意だ、とシンジの心は晴れなかった。しかも、父・ゲンドウの前でろくに反論することすらままならず……。もっと自分に力があれば。己の無力さを痛感するシンジだった。

「ねぇ、明日彼女を うちに連れてきなさいよ 私が夕食の用意をするから」

ＮＥＲＶの作戦部長としてではなく、あくまで保護者としてシンジの恋を応援しようとするミサト。マナはスパイかもしれないから、自分は彼女に近づいてはならない、そう思い悩むシンジにミサトは明日、マナを夕食に招待することを提案した。シンジはその言葉に、というよりはむしろ、料理下手のミサトが食事をつくることに不安を覚える。味のほうは大丈夫だろうか？

そして移動物体が芦ノ湖から

事件発覚以来、芦ノ湖の底で沈黙を守り続けたもう１機の移動物体が、物語も後半になってついに行動を開始する。軍の戦車隊が移動物体を止めるべく攻撃を開始するも、まるで歯がたたないというありさまである。最新鋭の技術をもって作られた巨大な人型兵器に、並の兵器で立ち打ちしようというのが無理というものであった。しかし、それでも待機中のシンジ達パイロットに出撃命令は下されなかった。なぜEVAを迎撃にあたらせないのか？　沸き上がる疑問をミサトにぶつけるシンジ。相手が「使徒」でないのなら、止めることはたやすいはずなのに。ミサトは上からの出撃要請が出ないためと簡潔に答えるが、彼女もまた、この件について何も知らされていないのだった……。

目標！　近鉄デパートの方から現れました！

現れた目標があまりに巨大なため、困惑する戦車隊の兵士達。必死の抵抗を試みるも、奮闘むなしく敗北を喫してしまう。

「真実」を知ることになる

「アタシのこと嫌いになったでしょ もっと嫌いになっていいのよ」

2人以外には誰もいないであろう初号機のケイジで向かい合うシンジとアスカ。ここでのアスカのセリフはとても衝撃的だ。彼女の感情の高ぶりが口をついてあふれでた言葉。はたしてこれは、アスカが負けず嫌いだから、という理由だけで出た言葉だろうか。シンジは彼女の独白をうつむき加減で受けとめていたものの、おそらく話の大半は耳に届いてはいなかったことだろう。彼らがこうした関係になってしまった理由は何なのだろう。原因はやはりマナにある!?

「でもね、アタシは負けない、負けられないのよ!」

「父さんにどんな権利があって、そんなこと言うんだ!」

理不尽な要求を突きつけられ、かたくなにそれを拒もうとするシンジ。リツコはそうした態度をNERVに対する裏切りにあたると指摘。……理性ではわかっていても、感情がそれを否定する。しかし、疑いを晴らす方法は他にない。もし最悪の結果が出たら……。それは、マナとの関係が終わることを示すのだろう。

「シンジ君、言葉を慎みなさい! あなたはネルフのみんなを裏切ろうとしているわ」

その姿を現す!

芦ノ湖から現れた移動物体は国道75号線を通過

発令場で事のなりゆきを見守るNERVの面々。好きにやらせておけ、とはゲンドウの弁だが、冬月はEVAの施設を傷つけられたらやっかいだぞ、と副司令という立場から問題点を指摘し、修理の費用もかさむ一方だとも付け加える。だが、ゲンドウは軍の連中に自らの愚かさをわからせるいい機会だと冷淡に言い放つ。理由は他にもあるようだが、それは物語を見終えた後に自ずとわかることだろう……。

奴らのプライドを潰すには丁度いい

相変わらず手厳しいゲンドウのひと言。隣で冬月が軍の作戦のずさんさに頭を抱えるが、苦言を述べたところで何も変わらない。今は動かぬほうがいいのかも。

「好きなようにさせておけ 間違いは体で覚えるべきなのだ」

特報 SPECIAL REPORT

リアルサウンド2～霧のオルゴール～
飯野賢治インタビュー

●ワープ●6月発売予定●5,800円予定
●インタラクティブサウンドドラマ●2枚組

前作「リアルサウンド～風のリグレット～」から約1年が過ぎた。そして今、シリーズ第2作めの姿が徐々に明らかになろうとしている。そのテーマは"恐怖"――。音だけの世界で、いったいどんな恐怖が待っているのだろう。

テーマは決まっていたけれど

――去年11月にお話をうかがって以来ですが、「リアルサウンド2」のその後はいかがでしょうか?

飯野 今、微妙なんですよ。もうほんのちょっとすると詳しいこと決まると思うんですけど、言ってから内容が変わっちゃうかもしれないんで、あまり詳しいこと話せないんです。

「リアルサウンド2」は続編っていうか、いわゆるシリーズなんですね。続きモノじゃないのに「2」だっていうのが、結構ややこしいんですよ。で、もともと「2」は恐怖で「3」はお笑いとか、初めから決まってたわりには、かなり長いことかかっちゃったですけどねぇ。まぁその、恐怖の演出の着地点みたいな部分が、ちょっとわかんなかったんで。

やっぱり一番悩んだのは「1」の売り上げと、受け入れられ方みたいなことで。なんだかんだ言って、出荷本数で11万何千本かいってるんですよ。最初に比べたらかなり調子がいいんです。一番初めは、2万5千くらいだったから。それが実は、僕の中で中途半端で、もっと大ブレイクして売れてくれると、なんかこうやりようもあるし、ダメなら「そっか」って思うんですけども、10万超える時点で、商品としてはある程度成功しているんです。どういうモノ作っていいか、ホントに悩んじゃって。

だけども、1つわかったのは、ワープでモノを作るわけだし、僕のプロデュース作品なんで、「1」と同じ物をやってもしょうがないだろうな、ていうのはわかったんですよね。「1」と同じ物をやるんであれば、簡単に言えば、坂元裕二さんが横にいるわけなんで、彼に「ちょっと頼むよ」って言えば、早いんですよ。で、恋愛やればウケるだろうし、数も読めるし。でもそれは嫌だなぁと思って。

「1」は選択肢がほとんどなくて、5分とか10分したら1回選択があって、その選択が1個1個重くて全部が積み重なってるんですよね。その時その時の判断じゃなくて。だから攻略が出来ないんですけども。一番最後の分岐に立っても、一番初めの選択が微妙に関係したりする。そういうゲームシステムだったんですよね。「人生において、そういう1つ1つの大事な場面があって、それを適当に流してたりすると取り返しのつかないことになるんだよ」ってい

毎回違うものをプレゼントしたいから

うことと、「失敗は取り返せる」っていうことをあのシステムを使って教えたかったっていうか、わかってほしかったんです。でも「2」はそういうんではなくて、簡単に言うと30分から長くても1時間くらいのドラマにしたいなーって思ってるんですよ。で、ホントは理想30分なんですけど、たぶん1時間くらいになっちゃうんじゃないかと。今回は、単純なパッと出てドカーンみたいな恐怖もあれば、ジワジワくるやつもあれば、想像する恐怖もあればって、いろいろな恐怖のパターンがあるんです。ストーリーの展開によって味わえるものが違うというか。パッと入口に入ったらすぐ大きく分かれて、そこからはそれぞれを楽しむみたいな、そんな感じになればいいなぁと思っています。

たぶん「2」やった人は「1」のが良かったって、みんな言うと思うんですけども（笑）、「じゃ、「2」はどうか？」って聞いたときに「「2」も悪くはない」といったような評価をすると思うんです。ただどっちが心に残るかなぁと思ったらやっぱり、「1」でしょうけどね。

同じシリーズでも違うモノを

――じゃあ「風のリグレット」のファンは、裏切ることになってしまうかもしれない？

飯野　裏切りにはならない、とは思うんですけどね。難しいですけどね。毎回毎回、全作品そうですけど、伝えるものが違っても、それはそれで受け入れてもらえるじゃないですか。作家の勝手な気持ちなんですけども、僕は1回やったものは作れないんで。どうせなら違うものをあげようっていうかね。誰かに何かプレゼントを贈るときに「違うものを持っていった方がいいんだろうな」って思うんですよ。だから、前回チューリップをあげてすごく喜ばれたから、今度は色違いのチューリップをあげようっていうんじゃなくて、今度は胡蝶蘭持って行こうかとかさ（笑）。そういう接し方とかそういう愛し方とかの方がいいんじゃないかと思って生きてるんで、そういう風にしかできないんですよね。

――続編というものに対しては、どうお考えですか？

飯野　普通の続編は、進化。正統進化みたいな感じだと思うんですよね。僕にはできないけど。でも今回のは、リアルサウンドっていう同じコンセプトで作るシリーズモノだから、心情的には難しいトコで、もうちょっと違うことがやってみたいなって気もする。でも「Dの食卓」も「エネミー・ゼロ」も同じコンセプトの上で1・2みたいなところもあるわけで、ローラとか使ってる部分では「D」と「エネミー」もシリーズモノですから。『エイリアン1・2・3』みたいのじゃなくて、たけしさんの映画で『ソナチネ』があって、今度『HANA－BI』があるとか、そういうことだと思うんですよね。それは、本人が意識してなくても、その人の作家性。リアルサウンドはまた別の作家性を芽生えさせてくれた、っていう意味で、非常にシリーズモノとしてまだやり尽くせないものがいっぱいあります。

――ターゲットとしては、前作のユーザーと、そうでない人も取り込んで、って感じですか。

飯野　そうですね。「1」は恋愛だから買わないって人もいましたし。それは恐怖ゲームが嫌だとか、ギャルゲーは嫌だとかと全く同じように、「恋愛モノなんかやってられるかよ」って人はいるわけで、それはわかるんですよね。あとは「1」やってくれてる人は信じてくれると思うんですけどね。ただホント、「1」とはもう全然やってることが違うんで。「裏切ろう」っていう気持ちでは作ってないんですが。まぁ、非常に簡単なゲームであることは「1」とあまり変わんないし。「1」よりもちょっとゲーム性があるっちゃあるんですけど、難しいゲームじゃないし。ワープは「エネミー・ゼロ」1本が難しいがために「難しいゲームを作るメーカーだ」と言われるけど、他はみんな簡単なんだよね（笑）。「D2」も簡単にするつもりだし。

――セガから新ハードが出る話がありますが……。

飯野　スーパーファミコン1500万台は、わりと長くもちましたよね。96年のスーパーファミコンのソフトの売り上げってすごくて、他のどのハードよりも売れてるんじゃないですか。97年は全くダメだけど。1年間でえらく売り上げは落ちるんだけれども、95年で終わったわけじゃなくて96年があったんですよね。だか

余計な音は極力使わない

らハードウェアってのは簡単にすたれないものだと思ってる。でも最近、サターンで遊ぶことが増えたような気がします。結構遊べるゲームがいっぱい出てきてるんで。この状態を初めに欲しかったっていう気もするんですけども。

とにかくハードよりソフトが先なんですよね。ソフトのアイディア、やりたいことを考えて、それからハードを考える。だから、とりあえずはソフトを大事に考えたいんですね。

ただ、「風のリグレット」にしても、「霧のオルゴール」にしても全然古びないソフトなんで、いつ出そうが何のハードだろうが別にいつでも遊べるんですよ。また次のハードで出してもいいし、その次のハードで出してもいいし。長くいろいろな人に遊んでほしいんで。だからあんまり深く考えないで「よし出来た。出そう」ってね。少なくとも「1」以上の数は出ると思うし、そのへんは全然心配してないんです。

タイトルに秘められた内容

――サブタイトルについて少しうかがえますか。

飯野　「霧のオルゴール」って、我ながらいいタイトルだなぁと思って。すごくいろいろ想像できるでしょ。それだけなんですけどね(笑)。噂話とか、迷信とか、言い伝えみたいのが実際にあってというわけじゃないんですけど、オルゴールの音を聴くと……って、そういう土地があるんですよ。そこにたまたまプレイヤーが行っちゃう。そのオルゴールを聴いて以来……、みたいなお話なんです。「嫌だな」って思う時に、そのオルゴールの音が流れてきて、「またかっ」みたいな。正義の味方が口笛吹いてやってくるみたいのと似てるんだけど。なんか、ドキドキしながらコツコツ歩いてくと、オルゴールが聞こえてきて「ああっ！　来たっ」「やばいっ！」っていう。

今回の音は、足音に一番時間をかけようと思ってるんです。例えば、ぬかるんだ草とかコンクリートとか、鉄板の上とか床とか砂利だとか、そういう音を踏みしめるだけでもいいかなぁと思っちゃったりもするんだけどね。あとは、風の音とか。それ以外は邪魔になっちゃうから、なるべく他の音が出ないようなシチュエーションを作ってみようかなぁと思って。「風のリグレット」は、わりといろんな音が出るようにしたんですよ。わざわざ地下鉄に乗ったりとかしたんですよねぇ。今回は、それは出来るのはわかってるし、もういいやと思って。どちらかって言うと、懐石料理みたいに、いい素材をじっくり楽しんでもらおうと思ってるんで。手抜いてるわけじゃないんだけど、音がいっぱい重なるんじゃなくて、ゆっくりその雰囲気を楽しんでもらおうと。やっぱり集中度が違うと思うんですよね、恋愛とは。恐怖の方が集中する。30分から1時間って言ってますけど、1時間でも結構しんどいです（笑）。音だけで集中してドキドキ聞いてたら、倒れちゃうと思うんだけど（笑）。だから、「霧のオルゴール」ってのは、今回のストーリーをうまく表してるんですよ。

ゲームの流れが止まらない操作を

――操作系は前作とほぼ同じと考えていいんですか？

飯野　う～ん。違います。そのへんを、ぜひ楽しみにしていただきたいんですけど。「1」よりもうちょっと決断が早いタイプっていうか、選択が明確というか……。「1」よりもさらに単純。その方が感情移入度が高いっていうか。「1」は思考させるために1回止めてるんですよ。「1」は十字キーを左、右、上って押して、3択だったり2択だったりするんですけど、あれはプレイヤーを1回客観に戻すんです。毎回毎回「左」の意味が違うわけで、それはある選択肢のときに必ずゲームから離されて現実に戻されるわけです。感情移入させたり、ひかせたりって、現実とゲームの世界を往復させるんですよ。だから疲れるんだけど。「霧のオルゴール」の場合は「恐怖」なんで、主人公と同化しちゃった方がいいんです。コマンドの行動がそのまま結果になる感じにして、「1」よりもアクティブな雰囲気になると思います。

あと圧縮方式を「1」よりもいい、わりとサウンドに特化したのを使おうと思ってるんで、おもしろいことになるかなぁと。「1」ではトゥルーモーションを使ってるんで

すけども、あれじゃ出来ないことを今回はやる。それが操作性に繋がってるんですけども。これは次回詳しくお話しします。

初めてお祓いに行った

――プライベートな部分も含めて、最近どんなふうに過ごされてますか？

飯野　最近ですか？　最近は何だろう。……子供が5月5日に誕生日になるかもしれないんで、そうすると僕の誕生日が5月5日だから、「ジョン・レノンみたいでカッコイイ！」とか(笑)。予定日が僕の誕生日なんで、それは非常にうれしいことだなぁと。あんまりなんか、リアリティがないんで。生まれる直前まで、たぶんリアリティはゼロだと思うんですけど。お腹痛いわけじゃないし。

あとは最近いろんな人と会って、いろんな人と仲良くなって、おもしろいなぁと。会ってる時間が一瞬でも大きいものもらえたりとか。いろんな人とラジオとかTVとか本作ったりとかしてるんでね。いろんな人からいろんなもんもらってすごく成長しますね。

あと、こないだ氷川神社に行ったんですよ、お祓いをしに。初めてだったんですけど。前から言われてたんですけど、当人はあんまり怖いもの作ってる意識はないんで。でも今回は「霧のオルゴール」なのでちゃんと行ってきました。変な、お経を読む声で「りあるさうんどつうぅ〜」って(笑)。変なワケわかんない単語の中に入るんですよ。玉串逆さに持つとかさ、いろいろありましてね。なんか、売れる祈願みたいな感じになっちゃったんで、なんか「売れるな」「売れるかもしんないなー」と思って。これで売れたら毎回行こうと思うんですけど(笑)。

――どうして今回は行こうと思ったんですか？

飯野　恐怖についていろいろ調べてて。実は恐怖はサウンドの方が伝わりやすいんですよね。誰かが後ろから「わっ」ってやれば驚くわけで。で、ビジュアルの恐怖ってのはどういうのがあるのかなぁって思って、インターネットで「恐怖」とか「心霊」とか検索して、そういうホームページを夜中見てたんですよ。そしたら怖くなってきちゃってさ(笑)。で、たまたま電子ピアノが誰も弾いてないのにポロンと鳴って。これは電圧で鳴っちゃうんで、それはあんまり大したことじゃないんですが、すごくビックリして(笑)。みんなに「怖かった〜」って言いに行こうと思ったら、誰もいないんです。ワープに誰もいないってのはめったにないんで、そっちもすごくビックリして。それ以来ちょっと怖くなって、「もしかしたらお祓いみたいのした方がいいんじゃないのかなぁ？」と思ったんですね。

ビジュアルの恐怖っていうのは、心霊写真が結構怖くて。なんかすごく「なるほどそういう事なのか」ってわかったんですよねぇ。いわゆる「発見した恐怖」なんですよ。はじめからはっきりと見えてるとか、足が片方ないとか、そういうのはあんまり怖くなくて、「あれ？どこかなぁ？」ってのを見つけちゃって「わっ」と。そういうのが恐いと思うんですよ。そういうのが、サウンドにも応用できたりするんで、いろいろ勉強になってます(笑)。

ゲームショウで会いましょう

ゲームショウはセガのステージのみ

――最後になりますが、今月のゲームショウへはどういった形で参加されるんですか？

飯野　なんもないっす。ブースないですしね。セガブースでは2日間とも音楽ステージが待ってるそうですが。あれはなんか、いつのまにか出ることになってるもんなんですね。なんか、言わずと午後ぐらいから人が来はじめるし。「わぁ、なんで！タイムスケジュール発表してないのに」とか思うんだけど。なんか、そういうもんだと思ってるみたいなんですよ。今回は、一応やろうと思ってることはあるんですよ。それはちょっとやっていいかどうかわかんないんですけども。叶えば結構おもしろいことになるんですけど。ま、それはちょっと、お楽しみにしていただきたいと思います。ソフトの方は何もないですよ。

――何もやらないんですか？

飯野　「リアルサウンド」って、あんまりああいうところで「こんなんですよー」ってプレゼンテーションするようなもんじゃないと思って。前はやりましたけど、「やっぱりあれはちょっと違うなぁ」と思ったんですよ。まぁ雑誌を通してはいいんだけど、あとはなんか「買ってみてよ」って感じがあるんです。……このあたり深く想像していただきたいんですけども。まぁ、セガブースでゆっくりくつろいでいようかなぁと思っています。普通に通路歩いたりとか、ぶらぶらすることもあるんで。みなさんの顔はやっぱり見たいですからね。今回はメインステージもないので、かなりぶらぶらする予定です(笑)。

待望のリアル麻雀

特報 SPECIAL REPORT

スーパーリアル麻雀P7

●セタ
●テーブルゲーム（麻雀）
●5月14日発売予定
●7,800円●18歳以上推奨
●1人プレイのみ

業界最高峰のアニメーションクオリティを誇る「リアル麻雀」シリーズの最新作が早くもサターンにやってくる。総動画数は2,000枚を優に超え、演出部分も大幅にパワーアップ！ 単なる移植にとどまらない新たな要素もいっぱいの「Ｐ７」、愛しのあの娘達と自宅で対局できる日も近い！

昨年11月に稼働したばかりの最新作が5月にはもう家で遊べるようになるなんて。いい世の中になったものです。

シリーズ初のマルチシナリオを採用！ 物語はヒロインの数だけ存在する

従来のシリーズとは異なり、ストーリーが複数用意されているのも本作の大きな特徴の１つ。選択したストーリーによって君の立場はもとより、対戦相手の順番にも変化が……。物語の舞台となるのは４人の女の子達がひと夏を過ごす伊豆の別荘。そのお屋敷に招待されたプレイヤーは、出会った女の子達から「実力試し」などと称した麻雀勝負を挑まれることに。その果てに待つ君の運命やいかに!?

キャラウィンドウも大きくリニューアル。業務用と画面レイアウトがわずかに違うのは、縦横比の違いによるものだとか。

シリーズ最新作ついに登場！

百合奈 プール

プレイヤーを「お兄ちゃん」と慕う麻比奈家次女、百合奈。彼女の場合は裏庭のプールにて、まぶしいばかりの水着姿を披露してくれます。年のわりには発育もよろしいようで……というのはオヤジの発想ですな。失敬。

夏姫 プライベートビーチ

スポーツ万能で麻雀の腕も立つクラスメイト、麻比奈夏姫。2人の思い出をもっと作りたくて波打ち際へ君を連れ出す夏姫だが、気持ちを言葉にできずにはしゃいでしまうといったシチュエーション。彼女らしいかも。

サターン版だけの秘蔵カット満載の オリジナル・アニメーション

それぞれのストーリーに追加された業務用にないオリジナル・アニメーション。これらのシーンはヒロイン達との麻雀勝負後の話ということで、対局中とはまた違う表情を見せてくれる貴重なイベントだ。見どころは「刺激度の高めなポーズとアングル」とのことだから、請うご期待！

露天風呂
プール
プライベートビーチ

近隣にその名も轟く大資産家、麻比奈家所有の別荘全景。今回追加された新規パートは別荘周辺のスポットでヒロイン達と憩いのひとときが過ごせるというものだ。プライベートビーチとはまた豪勢な……。

ファン垂涎ものの おまけつき！

パッケージ内にはソフトの他、オリジナルトレーディングカード2種と特製セルを重ねて楽しめる着せ替えキット（背景4種十各キャラのポーズセル十衣装セル4人分×5種の豪華仕様）が封入される。絵柄は続報を待て！

芹香 露天風呂

従姉妹のお姉さん、芹香とのイベントはなんと露天風呂でのエピソード。せっかくの温泉で水着なんてと思うけど、ちょっぴりうれしいハプニングもあったりして……。なにもそんなカッコで転ばなくても(笑)。

新規パートのアフレコも無事終了

ここで紹介した新規パート&サターン版オープニングテーマ収録のため、先日レコーディングが行われた。オープニングテーマは芹香役の永島由子さんによるオリジナル・ソング で、曲名は「恋はNON STOP！ ～もっと私を見て～」。これまたサターン版だけの新要素なので、楽しみにしていてほしいな。

スーパーリアル麻雀クイズ
麻比奈邸の謎を追え!!
～ヒヨコは知っている～
PUSH START

サターン版オリジナル要素はまだまだこんなに……
詳細は次ページへ！

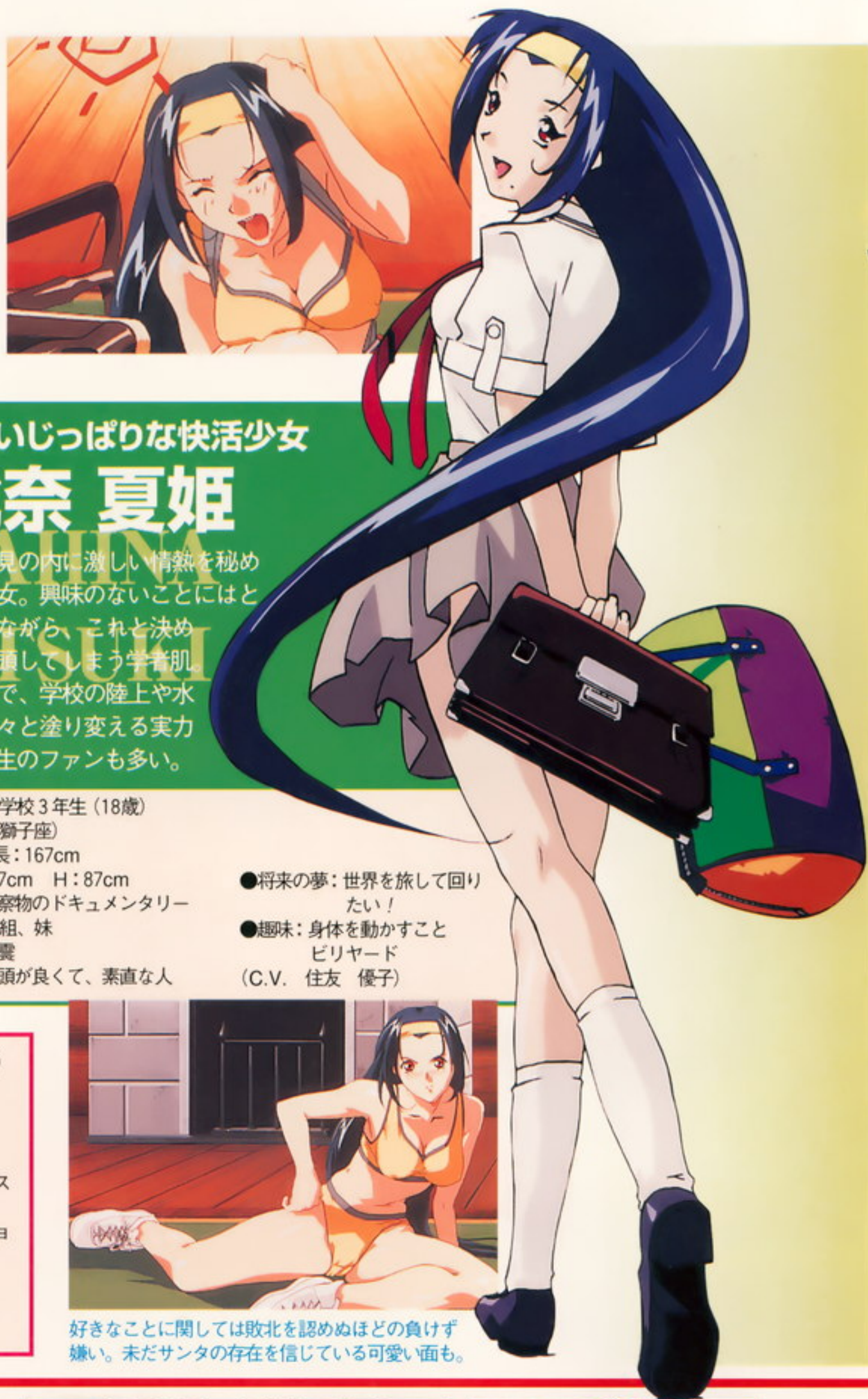
お相手は魅惑の美人姉妹

対戦相手はみなそれぞれに魅力的な４人の女の子達。負ければ当然、衣服を脱がなきゃならないわけだけど、「なんで？」はこの際言いっこなし。脱衣あっての「脱衣麻雀」ですからね。ちなみに先ほどもちょこっと触れたけど、シナリオ次第でヒロインと君の関係が変化するのも面白い。物語ごとに、違う立場の「自分」を楽しもう。

麻雀は楽しければ良いというタイプで、勝敗にはこだわらない。広い別荘を奇麗に掃除するのが最近のささやかな幸せとか。

勝ち気でいじっぱりな快活少女
麻比奈 夏姫
ASAHINA NATSUKI

クールな外見の内に激しい情熱を秘めるスポーツ少女。興味のないことにはとことん無関心ながら、これと決めたことには没頭してしまう学者肌。運動能力抜群で、学校の陸上や水泳の記録を次々と塗り変える実力を持つ。下級生のファンも多い。

私立　龍華院高等学校３年生（18歳）
７月30日生まれ（獅子座）
血液型：O型　身長：167cm
B：83cm　W：57cm　H：87cm
●好きなもの：警察物のドキュメンタリー番組、妹
●嫌いなもの：地震
●好きなタイプ：頭が良くて、素直な人
●将来の夢：世界を旅して回りたい！
●趣味：身体を動かすこと　ビリヤード
（C.V.　住友　優子）

しっかり者の愛らしい女の子
麻比奈 百合奈
ASAHINA YURINA

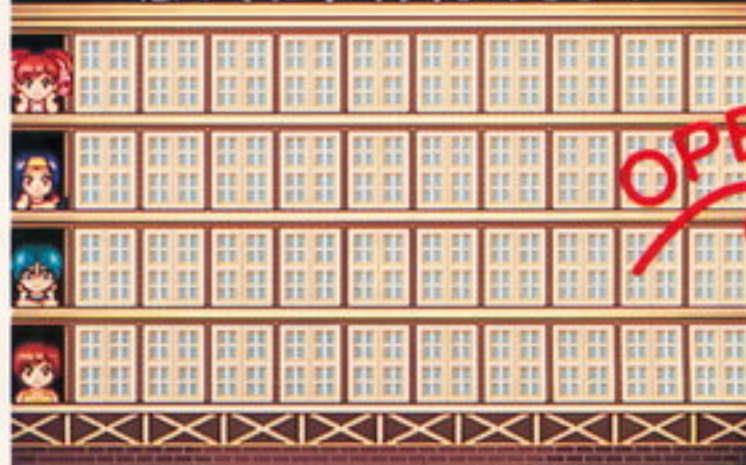
人なつっこく親しみやすい性格から、良き話相手として友達から相談を受けることの多い彼女だが、いつか自分も誰かに恋の相談をしてみたいと密かに憧れていたりする。そんなロマンチックな女の子。意外に要領のいい、しっかり者である。

私立　月浪学園中等部３年生（15歳）
３月９日生まれ（魚座）
血液型　A型　身長：155cm
B：81cm　W：57cm　H：86cm
●好きなもの：干したお布団の匂い
●嫌いなもの：虫、白いアスパラガス
●好きなタイプ：年上のお兄さん
●将来の夢：アットホームなペンションを経営すること
●趣味：オリジナルのお菓子作り　可愛い食器集め
（C.V　野田　順子）

好きなことに関しては敗北を認めぬほどの負けず嫌い。未だサンタの存在を信じている可愛い面も。

オリジナル ORIGINAL MINI GAME ミニゲーム

スーパーリアル麻雀クイズ
「麻比奈邸の謎を追え!!」

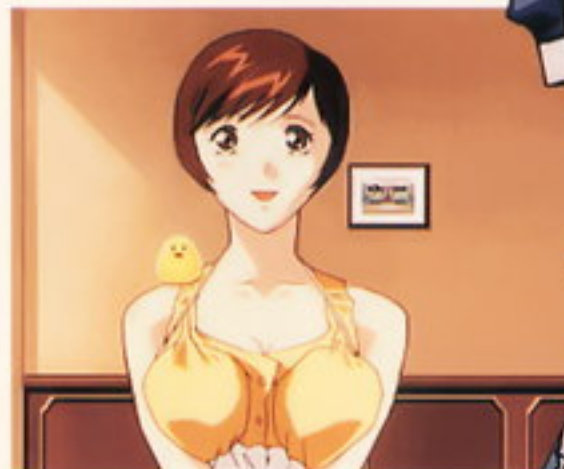
女の子達から出題される、もろもろの問題を解くことで、高解像度モードによる美麗グラフィックが拝めるクイズゲーム。問題はごく簡単なものから珍問・奇問まで実に様々。それぞれのキャラクターにちなんだクイズが出題されるぞ。

インパクト大だった前作「牛の乳絞り」から一転、今回はなんとクイズ！ 窓の中には広告用イラストや脱衣のおいしいポイントなど全40点の「ごほうび」が……！

「ごほうび」のグラフィックは全部で40カット！

&理知的な女教師プラス 別荘で働くお手伝いさん!?

美人雀士育成に燃える野望の人
蘭堂　芹香
RANDOU SERIKA

一見すると堅いイメージがあるが、実はかなりくだけた性格のお姉さん。昔は雀士を目指し各地を転々としていたが、今は麻比奈家の人間に見込まれ居候の身となっている。なぜか奇麗で可愛い雀士を育てるという野望を持つ。

麻比奈家の専属家庭教師
兼　専属麻雀講師（25歳）
2月15日生まれ（水瓶座）
血液型：AB型　身長：169cm
B：89cm　W：59cm　H：88cm
●好きなもの：エスニック料理、麻雀している自分
●嫌いなもの：カエル、幽霊
●好きなタイプ：ちょっと変わった人
●将来の夢：世界に通用する雀士を育てたい
●趣味：ドライブ
人にプレゼントすること
（C.V.　永島　由子）

ゲーム中はストーリーの間と間をつなぐ橋渡し的役割を担う案内役として物語に登場。麻比奈姉妹とは大の仲良し。

清楚可憐な純朴娘
豊原　エツ子
TOYOHARA ETSUKO

両親が別荘の管理人を務めている関係で、夏の間だけお手伝いとして来たお姉さん。性格は温厚で優しく、とても気立ての良い女の子。最近、少し羽目を外してみたくなって髪を短くしたものの、中身は変わらないので結局、前と変わらぬ生活を営んでいるそうな……。

私立大学2年生（20歳）
7月7日生まれ（かに座）
血液型：O型　身長164cm
B：99cm　W：58cm　H89cm
●好きなもの：蒸しパン、ティータイム
●嫌いなもの：ムカデ
●好きなタイプ：頼りがいのある人
●将来の夢：小学校の先生になること
●趣味：手紙を書くこと
（C.V.　金丸　日向子）

自由奔放、大胆不敵といった言葉がよく似合う謎多き女性。これは内緒だが、酒乱のケがあるらしい。

案内役の彼女だってバッチリ落とせます！

業務用にもあった隠し要素に普段は対戦できないエツ子とも「他のキャラクターとの対局中に1回でも倍満以上で和がる」ことで対局に及ぶことが可能である。彼女の麻雀の実力のほどは……自分で確かめてね。

こんな付録が欲しかった！
P7設定資料集 ～エツ子の部屋～

本作「P7」の舞台背景、キャラデザイン等の設定画が収められたおまけモード。家庭用オリジナルの水着を含めた衣装設定には興味深い内容が多いですよ！

P7設定資料集
―エツ子の部屋―
設定を見る
キャンセル
キャラクターセレクト

Special Present
P7販促用ポスター＆サイン色紙を5名様に！

「P7」の販促用ポスター4種類（他の絵柄はお楽しみ！）を1セットで5名様、そして声優さん達による家宝もののサイン色紙を5名様にドーンとプレゼント！　欲しい人は住所・氏名・年齢・職業・電話番号、本作にかける君の熱意（？）、どちらのプレゼントを希望するかを記入の上、下記のあて先まで奮ってご応募ください。〆切は3月27日（金）の消印有効です。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「P7アイテム欲しい」係まで

SUPER TEMPO

特報 SPECIAL REPORT

出展作!! TOKYO GAME SHOW 1998

- メディアクエスト
- 4月29日発売予定
- 5,800円
- ミュージックアクション
- 全年齢推奨
- 1人プレイのみ

レッドカンパニーがメガドライブ32X版で開発した、「TEMPO」のパワーアップ版ともいえるこの作品。アクションの軽快さをそのままに、さらに凝ったキャラクターアニメーションと音楽性を追求した作りに仕上がっているのだ。

REDカンパニーが放つユミカルポップなリズムアクション!

かわいらしいキャラクター、テンポとケイティでミュージックワールドを冒険していくこの作品。フィールドで音符や人形を集めて、ステージクリア後に集めた音符をアイテム（家財道具）に換える。そして、何もなかったお部屋をちょっとずつ豪華にしていくのだ。最後には機械惑星テクノッチから「かんていまる」を助け出し、お部屋を鑑定してもらい、お金持ちランクをつけてもらおう。そう、ビンボー生活からスーパーお金持ちになれることを夢見て冒険に出るのだ。レッドカンパニーのセンスが光ってるぞ。

お金持ちを夢みて

『幸せの青い鳥』を追いかけろ!!

STORY ストーリー

メルヘンぎんざのプリンス「かんていまる」は、いつでも大盤振る舞い。いいかげんな鑑定でみんなをお金持ちにしていました。ある日、スーパー平和なこの国を、機械惑星テクノッチが乱暴者の国に変えてしまったのです。そんなこととは無関係なビンボーコンビ、キリギリスのテンポとモンシロチョウのケイティは、「幸せの青い鳥」を追いかけていて、メゾフォルテの森で不思議なお家「ブオポス」に出逢ったのでした……。

テンポ&ケイティとミュージックワールドを大冒険

かわいいコミカルアクション

かくして、ミュージックワールドを旅することとなったテンポ&ケイティには、多彩なアクションが用意されている。そのどれもがかわいらしく、コミカルな動きになっているのだ。基本的にはジャンプと攻撃だけという簡単操作。だけど、楽器を吹いて音符を出したり、ケイティはモンシロチョウなので空を飛んだりと、豊富なアクションは見ているだけでも楽しくなるのだ。

ヴォイスSEモード なんと効果音が「声」になる、「ヴォイスSEモード」。テンポとケイティで声とセリフが違うぞ。

もくてきはお金持ちになるコト

●不思議なお家「ブオポス」

1Fのこのお部屋をたくさんのアイテムで豪華に埋め尽くして、「かんていまる」を救い出し、お部屋の値打ちを鑑定してもらうのだ。

幸せの青い鳥を追って森へ迷い込んだテンポとケイティ。その深い森で見つけた不思議なお家「ブオポス」。メルヘンぎんざからやってきたこのお家は、1Fが普通のお部屋、2Fが「清算ルーム」になっていて、集めた音符をいろんな家財道具に換えてくれるのだ。1Fのお部屋を、リッチな家具とステージ中に集めたお人形でいっぱいにしよう。

2F ゲットしたアイテムには、値打ちのあるものとそうでないものがあるので、よ～く吟味しよう。

1F

キリギリスのテンポ

リズミカルな仕掛けがいっぱい

ミュージックワールドというだけあって、仕掛けも音楽性を感じさせるものが数多く用意されている。音符を次々取ることでひとつのメロディを奏でたり、カエルの足場を鍵盤に見立てて、「カエルの歌」を演奏したり……。ゲームセンターでできるミニゲームも、リズムに乗せてボタンを押すものなど、ノリノリな遊びがいっぱいあるのだ。

くるくる回る、風車の羽に飛び乗って音符を集めるテンポ。かわいいしぐさがたまらないね。

ドレミファガエルで演奏

うまくジャンプして、「ドレミファガエル」で演奏しよう。ちゃんとできればご褒美がもらえちゃうのだ。

ミニゲームの「空手」。流れる音楽のシンバルの音に合わせてボタンを押すんだ。

モンシロチョウのケイティ

遊び心いっぱいのステージをちょっとだけ紹介

ステージ1 カエルの森

幸せの青い鳥に導かれ、不思議なお家「ブオポス」を見つけたテンポ&ケイティ。そこにあったモニターに、ミュージックワールドの名プロデューサー「メジャーマイナー」から通信が入って、機械惑星「テクノッチ」に囚われの「かんていまる」を助けてくれと頼まれた。こうして2人は、メルヘンぎんざの玄関口「カエルの森」にやってきたのだった……。

最初のステージのここでは基本アクションの練習だ。パンダのジャンプ台で高〜く飛んだり、ツタを使ってターザンみたいに降りてきたり。池で泳ぐこともできちゃうぞ。ボスとはボタン連打の膨らみ比べだ。

上手に演奏バッチリ稼ごう

別に演奏しなくても先には進めるけど、アイテムがもらえるとなれば話は別だ。

BOSS カエルキング

かんていまるを助け出せ

「テクノッチ」がいけないザンス！

機械惑星テクノッチの秘密を知ってる？唯一の人物、「メジャーマイナー」だ。

マッスルテンポに変身だ!!

ボスが吐き出すオタマジャクシの中から、「牛柄柔道着」をゲットして、「マッスルテンポ」に変身だ！ ボタンを連打しろ。

ステージ2 ブレーメン村

「カエルの森」を抜けると、犬、ニワトリ、猫、ロバの4匹のブレーメンズたちが眠る村があった。4匹を集めて、名曲「うでのび〜る」を演奏してもらい、地面から生える巨大な腕で、次のステージまで運んでもらおう。このステージでやっと、ケイティが操作できるようになるので、自由に空を飛んでいろんなところに行ってみよう。

ブレーメンズの1匹、ロバ。メンバー4匹はお亡くなりになっているので、魂を連れ歩くことになるのだ。なんだか怖いね。

テンポからケイティへ

ステージのどこかにある「テクメルBOX」を使い、テンポとケイティをチェンジしよう。

「うでのび〜る」を奏でると出現する巨大な腕で、ブオポスごと次のステージに連れていってもらうのだ。

ブレーメンズの4匹に名曲『うでのび〜る』を奏でてもらおう

ゲームセンターでちょっと一息

3つのミニゲームがプレイできる「ゲームセンター」を発見。本編を忘れてしまうほどの、ハマリ要素がたっぷりなのだ。

一秒を感じ取れること…
命を大切に思うこと…
そして
女神を味方につけること…

BURNING RANGERS™

セガオフィシャル独占

バーニングレンジャー　オフィシャルガイド

ソニックチーム、待望の新作「バーニングレンジャー」を徹底攻略！

- 基本操作やシステムをわかりやすく紹介！
- 複雑なステージ内部を、マップで解説！
- 「ジェネレートシステム」を徹底攻略！
- バーニングレンジャー達の設定資料、ソニックチームからのコメント、読者プレゼントなど、おいしい情報も満載だ！

【この1冊で、すべての要救助者を救い出せ！】

3月中旬発売予定

A5判・104ページ・本体価格 1,000円

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

KOF'97

出展作!! TOKYO GAME SHOW 1998 SPRING

●SNK●3月26日発売予定●ソフト単体5,800円　拡張RAMカートリッジ同梱7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ必須

SNK歴代の格闘ゲームから集まった腕自慢の格闘家たちによって繰り広げる、1年に1度の格闘の祭典。今回は、1年間修行を経た戦士たちの必殺技をチェック！　また、上のパッケージイラストがサターン版KOF'97の目印だぞ。

特報 SPECIAL REPORT

THE KING OF FIGHTERS'97®

サターン版KOFで検証 必殺技紹介

攻撃手段について

格闘家たちの攻撃手段は、攻撃ボタンを押すだけで出せる通常技、方向ボタン一方向と攻撃ボタンを押すことで出せる特殊な性能を持った特殊技、強力だが複雑な操作を必要とする必殺技、特定の状況でのみ使用可能な一撃必殺の超必殺技、の4つに分類できる。その中でも今回紹介する必殺技は、使用頻度の高い攻撃手段となる。

特殊技

しゃがみガードを崩すことができる便利な攻撃もある。

必殺技

ガードされても反撃を受けない技も多く、多用できる。

超必殺技

使い所は限られるが連続技や奇襲などにと、用途は多い。

攻撃ボタンの表記について

技表の表記は右のように割り当てられている。これはオプション内で、各自の任意でも設定登録ができるぞ。

A=弱パンチ
X=強パンチ
B=弱キック
Y=強キック

使いやすいように設定しよう。

ボタン1つで必殺技が出せる!

攻撃以外の4つのボタンに必殺技を登録できるが、その種類と威力(弱or強)は追加変更はできない。

Ⓒ=Cボタン
Ⓩ=Zボタン
Ⓛ=Lボタン
Ⓡ=Rボタン

溜め技だってボタン1つで…。

※1　すべてのコマンドは敵が右側にいるときのものです。敵が左側にいる場合、コマンドは左右逆になります。※2　技コマンドの後ろの(　)内の記号は、プレイスタイルをSPECIALにした際、そのボタン1つで技が出るように設定されています。※3　☆印は超必殺技です。

スペシャルエディット

前作にも登場した八神庵と新キャラの矢吹真吾は、チームに属さずに参戦している。

八神庵

庵の必殺技で最も使用頻度が高いのは、攻撃判定の発生が速い突進技の葵花と八稚女、そして、一瞬だが相手を無防備状態にさせることができる投げ技の屑風だ。新超必殺技も、ヒットすると相手を無防備にする。

対空性能の高い鬼焼き。今回使うのは、出始めに無敵のある強の方だ。

常に投げ技。このあとは連続技が決められる。

百式・鬼焼き	→↓↘+AorX(C)
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+BorY(L)
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorX(3回まで連続入力可)
屑風	(投げ間合いで)←↙↓↘→+AorX
百八式・闇払い	↓↘→+AorX(Z)
☆禁千弐百拾壱式・八稚女(やをとめ)	↓↘→↘↓↙←+AorX
☆裏百八式・八酒杯(やさかずき)	↓↙←↙↓↘→+AorX(R)

矢吹真吾

草薙京に憧れているだけあって、必殺技も酷似するものばかりだ。しかし、未完成というだけあり、使い勝手のほどはあまりよろしくないが、攻撃判定の先端を当てるように出すなどの配慮をすれば多用も可能。

中距離以上からの奇襲に使える真吾キック。

連続技に最適な毒咬み。発生が速いので弱攻撃からでもつながる。

百式・鬼焼き　未完成	→↓↘+AorX(C)
百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→+A(Z)
百拾五式・毒咬み　未完成	↓↘→+X
百壱式・朧車　未完成	↓↙←+BorY
真吾キック	←↙↓↘→+BorY(L)
☆外式・駆け鳳麟	↓↘→↓↘→+AorX(R)
☆バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+AorX

ニューフェイスチーム

今回初参加となる新チームがこの御三方。色男に美少年、お色気おねーさんのトリオだ。

七枷社

単体での多用は難しい必殺技を多く有してはいるが、使い所さえ間違えなければ絶大な効果を得られる。その中でも特筆したいのが出始めに一瞬無敵のあるスレッジハンマーで、起き上がりに技を重ねられても無敵で回避しつつ攻めることも可能。打撃防御技でもあるアッパーデュエルも対空に使える。

ミサイルマイトバッシュ	→↘↓↙←+AorX(C)
アッパーデュエル	→↓↘+AorX
スレッジハンマー	↓↙←+AorX(Z)
ジェットカウンター	←↙↓↘→+AorX(L)
☆ミリオンバッシュストリーム	↓↙←↙↓↘→+AorX(R)
☆ファイナルインパクト	↓↘→↓↘→+AorX(ボタン押しっ放し)

出始めが無敵でさらに中段判定を持つ。おまけにガードされてもスキはないので、重宝する必殺技だ。

シェルミー

色っぽい容姿からは想像できないほどの強烈な投げ技を主力とするキャラクターで、連続技や反撃手段のいたる所で投げ技を使用する。通常技のリーチがないため遠距離戦は不向きだが、ダッシュや跳び込みなどから積極的に攻め込めるのが魅力となっている。

突進技も一応あるが、奇襲以外にあまり多用はしない。

シェルミースパイラル	(投げ間合いで)←↙↓↘→+AorX(L)
シェルミーホイップ	→↓↘+BorY(C)
シェルミーシュート	←↙↓↘→+BorY
アクセルスピンキック	↓↙←+BorY(Z)
☆シェルミーフラッシュ	(投げ間合いで)→↘↓↙←→↘↓↙←+AorX
☆シェルミーカーニバル	(投げ間合いで)←↙↓↘→←↙↓↘→+AorX(R)

クリス

小柄なためか攻撃力に難のあるキャラクター。その弱点を補うのが自慢の機動力とトリッキーな必殺技となる。主にスライドタッチを連続技に、それ以外の突進技は奇襲に使う。シューティングダンサー・ステップの強(ガード後)からは、グライダースタンプも出せる。

スライドタッチ	↓↘→+AorX(C)
ハンティングエア	→↓↘+BorY(Z)
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+AorX(L)
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+BorY
グライダースタンプ	(ジャンプ中)↓↘→+BorY
☆ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+BorY(R)
☆チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+AorX

発生の速い突進技。連続技はもとより、相手の反撃を潰す奇襲にも。

ワンポイントチェック! 特殊技は必殺技のように、通常技をキャンセルして出せる技もある。しかし、その特殊技に中段判定があったとしても、キャンセルして出すことでその効力を失ってしまう。その代わりに、通常技をキャンセルした特殊技は、さらに必殺技でキャンセルできるようになるのだ。

主人公チーム

KOFを代表する主人公チーム。安定した実力を持つキャラが揃っているのがウリだ。

草薙 京

数々の突進技と強烈な対空攻撃を持つ万能なキャラクター。その豊富な突進技では主に荒咬みをけん制に、毒咬みや七拾五式改は連続技に使うといい。

相手の攻撃を受け止めて突き進む突進技。使えるぞ！

百式・鬼焼き	→↓↘＋AorX(C)
R.E.D.KicK(七百七式・独楽屠り)	←↓↙＋BorY(L)
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←＋BorY
七拾五式 改	↓↘→＋B・BorY・Y
百拾四式・荒咬み(あらがみ)	↓↘→＋A(Z)
百弐拾八式・九傷(このきず)	《荒咬み》動作中↓↘→＋AorX
百弐拾七式・八錆(やのさび)	《荒咬み》動作中→↘↓↙←＋AorX 《荒咬み→九傷》動作中AorX
百弐拾五式・七瀬(ななせ)	《荒咬み→九傷》動作中BorY 《荒咬み→八傷》動作中BorY
外式・砌穿ち(げしき・みぎりうがち)	《荒咬み→八傷》動作中AorX
百拾五式・毒咬み(どくがみ)	↓↘→＋X
四百壱式・罪詠み(つみよみ)	《毒咬み》 動作中→↘↓↙←AorX
四百弐式・罰詠み(ばつよみ)	《罪詠み》動作中→＋AorX
九百拾式・鵺摘み(ぬえつみ)	↓↘←＋AorX
☆秘奥義 裏百八式・大蛇薙(おろちなぎ)	↓↙←↙↓↘→＋AorX
☆最終決戦奥義 "無式"(三神技の壱)	↓↘→↓↘→＋AorX(R)

大門五郎

投げ技を数多く持っており、実戦でもダッシュや前転（攻撃避け）などから常に狙うのが大門の常套手段だ。判定の強い通常技を組み合わせよう。

ダッシュしてから相手を投げる裏投げ。

天地返し	(投げ間合いで)→↘↓↙→＋AorX(Z)
超大外刈り	(投げ間合いで)→↓↘＋BorY
根っこ返し	↓↘→＋BorY
裏投げ	→↘↓↙←→＋BorY(L)
☆地獄極楽落とし	(投げ間合いで) →↘↓↙→↘↓↙←＋AorX
☆嵐の山 根っこ抜き	(投げ間合いで) ←↙↓↘→ ←↙↓↘→＋BorY(R)
続・切り株返し	《根っこ抜き》 動作中←↙↓↘→＋BorY
ぶっこ抜き裏投げ(ノーマル時)	続・天地返し(パワーMAX時) 《続・切り株返し》動作中→↓↘＋BorY

地雷震	→↓↘＋AorX(C)
超受け身	↓↙←＋BorY
雲つかみ投げ	←↙↓↘→＋A
切り株返し	←↙↓↘→＋X

二階堂紅丸

突進技、対空技、投げ技と必殺技には必要なものがそろっている。ガードされても反撃を受けにくい真空片手駒を主軸に、雷靭拳のけん制や紅丸コレダーを狙う。

困ったときに多用できる使い勝手が重宝する。

雷靭拳	↓↘→＋AorX(C)
空中雷靭拳	(ジャンプ中)↓↘→＋AorX
真空片手駒	↓↙←＋AorX(Z)
スーパー稲妻キック	→↓↙＋BorY

居合い蹴り	↓↘→＋BorY
反動三段蹴り	→↘↓↙←BorY
紅丸コレダー	(投げ間合いで)→↘↓↙←→orX(L)
☆雷光拳	↓↘→↓↘→＋AorX
☆エレクトリッガー	(投げ間合いで) →↘↓↙→↘↙←＋AorX(R)

餓狼伝説チーム

餓狼伝説シリーズの主人公的存在の3人は今回も健在。特徴はそれぞれ異なっている。

テリー・ボガード

突進技を多く所有しているが、その中でもヒット後に追い討ちができるパワーチャージが今回の彼の主力兵器となる。この技は通常技→特殊技という過程を経て連続技になり、さらにそこから超必殺技にまで繋がる。

これがヒットすれば様々な攻撃で空中追い討ちが可能となる。攻めの基点にしよう。

バーンナックル	↓↙←＋AorX(C)
パワーウェイブ	↓↘→＋AorX(Z)
クラックシュート	↓↙←＋BorY
ライジングタックル	→↓↘＋AorX
パワーダンク	→↓↘＋BorY
パワーチャージ	←↙↓↘→＋BorY(L)
☆パワーゲイザー	↓↙←↙→＋AorX
☆ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→＋BorY(R)

ジョー・ヒガシ

ヒガシは発生の速いハリケーンアッパーとスラッシュキックと対空も兼ねている黄金のカカトの使い勝手がいい。ガードされても反撃を受けにくい必殺技が多いので、強気でガンガン繰り出していけば、それだけでプレッシャーを与えることができるぞ。

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋AorX(C)
爆烈拳	AorXボタン連打
爆烈フィニッシュ	《爆烈拳》中↓↘→＋AorX
タイガーキック	→↓↘＋BorY(Z)
スラッシュキック	←↙↓↘→＋BorY
黄金のカカト	↓↙←＋BorY(L)
☆スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AorX
☆爆烈ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←＋AorX(R)

対空にもなることがある突進技。ヒット後は追い討ちができることもあるぞ。

アンディ・ボガード

突進技と飛び道具を持っているが、性能はいまいちパっとしない。また、ヒット後に空中追い討ちが可能な撃壁背水掌も、発生が遅いので相手の虚をつくような使い方が必要となる。全てにおいて乱用はできないぞ。

発生は速いので奇襲には使えるが、空振りは危険だぞ。

斬影拳	↙→＋AorX(C)
我弾幸	《斬影拳ヒット中》↓↘→＋AorX
飛翔拳	↓↙←＋AorX(Z)
昇龍弾	→↓↘＋AorX
空破弾	←↙↓↙→＋BorY

撃壁背水掌	(投げ間合いで) ←↙↓↘→＋AorX(L)
幻影不知火	(ジャンプ中)↓↘→＋BorY
幻影不知火 下顎(しもあぎと)	《幻影不知火》 着地中→＋AorX
幻影不知火 上顎(うえあぎと)	《幻影不知火》 着地中→＋BorY
☆超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋BorY
☆飛翔流星拳	↓↘→↓↘→＋AorX(R)

ワンポイントチェック! 打撃防御技とは、必殺技の動作の中に防御判定（ガード）があることで、相手の打撃技を受けても潰されることなく技が進行する。（京…鬼焼き、荒咬み、毒咬み、テリー…ライジングタックル、リョウ…雷神剛、拳崇…龍連牙・天龍、鎮…柳燐蓬莱（弱）、チャン…鉄球粉砕撃、社…アッパーデュエル）

龍虎の拳チーム

タクマのお父さんがチームから抜けて久しいが、それでもたくましく闘い続けているぞ。

リョウ・サカザキ

雷神剛の使い勝手が非常に良く、打撃防御でもあるので相手の攻撃を無効化しつつもガンガン突き進むのが心強い。また、コマンド投げの極限流連舞拳からの空中追い討ちも前作同様に可能だ。雷神剛は出始めが無敵に。

ガリガリ突き進む突進技。連発して出すだけで驚異になる。

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→＋AorX（C）
虎砲	→↓↘＋AorX（Z） 《猛虎　雷神剛》ヒット中→↓↘＋AorX
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋BorY
極限流連舞拳	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋AorX
猛虎　雷神剛	↓↙←＋AorX
猛虎　雷神刹	↓↘→＋BorY（L）
☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorX
☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorX
☆天地覇煌拳	↓↘→↓↘→＋AorX（R）

主に連続技に飛燕疾風脚、けん制に虎煌拳、空牙は弱を対空に使おう。

ロバート・ガルシア

系統的にリョウの必殺技と似ており、ロバートも突進技が主力となる。ガードされても反撃を受けにくい強の飛燕旋風脚を武器に攻め、スキあらば極限流連舞脚を狙うのが定石だ。

ガードされても問題なしというのはやっぱり心強い。乱用できるぞ。

技名	コマンド	技名	コマンド
		極限流連舞脚	（投げ間合いで）←↙↓→＋BorY
龍撃拳	↓↘→＋AorX（C）	龍斬翔	→↓↘＋BorY（L）
龍牙	→↓↘＋AorX	☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorX
飛燕旋風脚	→↘↓↙←＋BorY（Z）	☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorX
飛燕龍神脚	（ジャンプ中）↓↙←＋BorY	☆無影疾風重段脚	↓↘→↓↘→＋BorY（R）

ユリ・サカザキ

前作で猛威をふるった百烈びんたもパワーダウンしてしまい、主力を失ってしまった感があるユリ。今回は多用できる必殺技がないので、状況に合わせて使い分ける必要がある。臨機応変に対応することが大切だ。

技名	コマンド	技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→＋AorX（C）	飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←＋AorX
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘＋AorX	飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←＋BorY
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	《ユリちょうアッパー大》着地時→↓↘＋AorX	☆飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorY
雷煌拳	↓↘→＋BorY（Z）	☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorX
百烈びんた	→↘↓↙←＋AorX（L）	☆飛燕烈孔	↓↘→↓↘→＋AorX（R）

怒チーム

強烈な通常技と必殺技を持つ闘いのプロフェッショナルがそろったチームは今回も健在。

レオナ

一応対空にもなるムーンスラッシャーは連続技での使用がメインとなる。それ以外の必殺技は奇襲に使う程度で、多用は考えない方が無難だろう。機動力を活かして通常技で闘っていくのがレオナの定石だ。

技名	コマンド
ムーンスラッシャー	↓タメ↑＋AorX（C）
グランドセイバー	←タメ→＋BorY（Z）
Xキャリバー	↓タメ↑＋BorY
ボルテックランチャー	←タメ→＋AorX（L）
アイスラッシャー	↓↙←＋AorX
☆Vスラッシャー	（ジャンプ中） ↓↘→↘↓↙←＋AorX
☆リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→＋BorY（R）
☆グラビティストーム	↓↘→↓↘→＋AorX

発生が速いので弱攻撃からでも連続技になるムーンスラッシャー。

クラーク

多用するのは投げ技で、普段は前転やジャンプ攻撃の空振りからスーパーアルゼンチンバックブリーカーを使う。ローリングクレイドルは奇襲に、フランケンシュタイナーは出始めの無敵を活用しよう。

とにかくコマンド投げを狙い、その起き上がりに攻めを展開していく。

技名	コマンド	技名	コマンド
		ローリングクレイドル	←↙↓↘→＋AorX（Z）
		フランケンシュタイナー	→↓↘＋BorY（L）
		スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（投げ間合いで） ←↙↓↘→＋BorY（C）
		フラッシングエルボー	《必殺投げ》 動作中↓↘→＋AorX
バルカンパンチ	AorXボタン連打	☆ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	（投げ間合いで） →↘↓↙←→↘↓↙←＋AorX
ナパームストレッチ	→↓↘＋AorX	☆ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘＋BorY（R）

ラルフ

ジャンプ攻撃をキャンセルして出すこともできる急降下爆弾パンチ。

ラルフは通常技の判定が強いため、必殺技はその隠し味程度に使うことになる。ラルフキックはヒット後に追い討ちが可能で、急降下爆弾パンチは空中版を奇襲に使おう。コマンド投げは投げ範囲が狭いので近距離の連続技に。

技名	コマンド	技名	コマンド
バルカンパンチ	AorXボタン連打	ラルフキック	←タメ→＋BorY（L）
ガトリングアタック	←タメ→＋AorX（C）	☆バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↙←＋AorX
急降下爆弾パンチ	↓タメ↑＋AorX（Z） （ジャンプ中）↓↘→＋AorX	☆馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→＋BorY
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（投げ間合いで） ←↙↓↘→＋BorY	☆ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→＋AorX（R）

ワンポイントチェック！ アーケード版KOF'97では、必殺技の入力には先行入力が可能であった。これは硬直中にコマンドを入力してボタンを押し続けることで、硬直が解けると同時にその必殺技が出るというもので、コマンド投げなどの入力で重宝したものだ。サターン版のKOF'97でも、先行入力は可能である。

サイコソルジャーチーム

戦闘スタイルが異なるメンバーがそろっており、それぞれに強力な特性を持っているぞ。

麻宮アテナ

サイキックテレポートという特殊な移動手段で相手を困惑し、スキあらばコマンド投げを狙うのが常套手段。このスーパーサイキックスルーという投げ技は空中追い討ちが可能で、アテナが狙う主力技だ。

テレポート➡コマンド投げ➡空中追いうちが強力な攻めパターンだ。

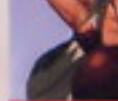
サイコボールアタック	↓↙←＋AorX(C)
フェニックスアロー	(ジャンプ中)↓↙←＋AorX(Z)
｛サイコリフレクター	→↙↓↙←＋BorY(L)
サイコソード	→↓↘＋AorX
空中サイコソード	(ジャンプ中)→↓↘＋AorX
サイキックテレポート	↓↘→＋BorY
スーパーサイキックスルー	(投げ間合いで)←↙↓↘→＋X
☆シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←＋AorX
☆クリスタルシュート	≪シャイニングクリスタルビット≫動作中↓↙↙＋AorX
☆空中シャイニングクリスタルビット	(ジャンプ中)←→↘↓↙←＋AorX
☆空中クリスタルシュート	≪空中シャイニングクリスタルビット≫動作中↓↙←＋AorX
☆フェニックスファングアロー	(ジャンプ中)↓↘→↓↘→＋AorX(R)

椎拳崇

万能な突進技である龍連牙・地龍を使った積極的な攻めが得意。これはガードされても反撃を受けにくく、連続技にも組み込める。また、超球弾でけん制して天龍などの対空で落とすという待ちも可能だ。

多用できる突進技。移動手段としても使えるぞ。

超球弾	↓↙←＋AorX(C)
龍顎砕	←↓↙＋BorY(Z)
龍連牙・地龍	←↙↓↘→＋A(L)
龍連牙・天竜	←↙↓↘→＋X
龍爪撃	(ジャンプ中)↓↙←＋AorX
龍連打	(投げ間合いで)→↓↘＋AorX(ボタン連打)
☆神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←＋B
☆神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋Y
☆仙氣発動	(投げ間合いで)↓↘→↓↘→＋AorX(R)

鎮　元斎

トリッキーな必殺技を多く持っており、奇襲には事欠かない。その中でも特筆すべきは柳隣蓬燐という技で、打撃防御技でもあるこれは弱を対空に、気絶値の高い強は連続技に使おう。

ジャンプ攻撃からの連続技に組み込もう。

酔歩瓢箪鶴	→＋A
瓢箪撃	↓↙←＋AorX(C)
柳燐蓬莱(りゅうりんほうらい)	→↓↘＋AorX(Z)
回転的空突拳(かいてんてきくうとつけん)	←↙↓↘→＋BorY
酔管巻翁(すいかんかんおう)	↓↘→＋AorX
蝶襲鯥魚(ちょうしゅうりくぎょ)	≪酔管巻翁≫動作中→＋AorX
望月酔(ぼうげつすい)	↓↙←＋BorY(L)
龍蛇反踊(ろうじゃはんほう)	≪望月酔≫動作中↑＋B
☆轟欄炎炮(ごうらんえんぼう)	↓↘→↓↘→＋AorX
☆轟炎招来(ごうえんしょうらい)	↓↘→↘↓↙←＋AorX(R)

新女性格闘家チーム

前作のボスキャラであった、ちづるを仲間にして、新たなチーム編成で悪を討つ。

神楽ちづる

必殺技には分身を使ったものが多く、間接的な攻撃を得意とする。攻め込むときには神速の祝詞を使うが、これは押すボタンによって分身が攻撃するか本体が攻撃するか選択できるという特殊なものだ。対空には出始めが無敵の天神の理の強を使うといい。

奇襲には持ってこいの技。遠方から連続的に出すのが効果的だ。

百活・天神の理(てんじんのことわり)	→↓↘＋AorX(C)
弐百拾弐活　神速の祝詞(しんそくののりと)	→↘↓↙←＋AorBorXorY
弐百拾弐活　神速の祝詞・天瑞(てんずい)	≪神速の祝詞≫動作中↓↙←＋AorBorXorY
百八活・玉響の瑟音(たまゆらのしずね)	←↙↓↘＋AorX(Z)
弐百拾弐活・乙式　頂門の一針	↓↘→＋AorBorXorY(L)
☆裏面八拾伍活　零技の礎(れいぎのいしずえ)	↓↙←↙↓↘→＋AorX
☆裏面壱活　三籟の布陣(さんらいのふじん)	↓↘→↓↘→＋BorY(R)

不知火舞

必殺技の使い方はほぼ決まっており、対空には飛翔龍炎陣、けん制には花蝶扇、連続技には龍炎舞、必殺忍蜂、白鷺の舞、奇襲にはムササビの舞となる。中でも今回覚えた白鷺の舞はガードされても反撃は受けにくく削り量も多いのだ。

この新技が多用できる。ガードされても反撃を受けないので重宝するぞ。

紅鶴の舞	↘＋B
花蝶扇	↓↘→＋AorX(C)
龍炎舞	↓↙←＋AorX
飛翔龍炎陣	→↓↘＋BorY
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorY(Z)
ムササビの舞	↓タメ↑＋AorX(ボタン押しっ放し)(ジャンプ中)↓↙←＋AorX
白鷺の舞(はくろのまい)	→↓↘＋AorX(L)
☆超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘＋BorY
☆鳳凰の舞	↓↙←↓↙←＋AorX(R)
☆水鳥の舞	↓↘→↓↘→＋AorX

キング

キングの必殺技は攻撃力に乏しく、多用できるものが少ない。その中でもトルネードキックは攻撃力が高い方で、強を連続技に組み込みたい。弱は出始めが無敵なので対空にも使える。それ以外は奇襲やけん制に使おう。

空振りすると危険だが、対空や連続技に割り切って使うようにしよう。

ベノムストライク	↓↘→＋BorY(C)
ダブルストライク	↓↘→↓↘→＋BorY
トラップショット	→↓↘＋BorY
トルネードキック	→↘↓↙←＋BorY(Z)
サプライズローズ	→↓↘＋AorX
ミラージュキック	←↙↓↘→＋BorY(L)
☆イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BorY
☆サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←＋BorY(R)

ワンポイントチェック！ 通常技を出した直後にすばやく必殺技を出すことで、出かけている通常技をキャンセルして必殺技が出る現象。これはアーケード版にあったテクニックだが、サターン版でももちろん可能。通常技の空振りと思わせて必殺技を出すという奇襲が可能になる。他にも良いことが…!?

キムチーム

キムの元で修行を受けている悪人コンビは今回も健在。今年は卒業できるのか!?

キム・カッファン

前方や上方向へ突進する必殺技が多く、連続技や対空には事欠かない。対空に使える飛燕斬は追加入力でさらに攻撃を出せる。似たような技の空砂塵は発生が速いので弱攻撃などから連続技として使うといい。半月斬は対空を兼ねた移動手段に使えるぞ。

技名	コマンド
飛燕斬	⬇タメ⬆+BorY(C)
半月斬	⬇↙⬅+BorY(Z)
飛翔脚	(ジャンプ中)⬇↘➡+BorY
流星落	⬅タメ➡+BorY
空砂塵	⬇タメ⬆+AorX(L)
☆鳳凰脚	⬇↙⬅↙➡+BorY (ジャンプ中)⬇↙⬅↙➡+BorY
☆鳳凰天舞脚	(ジャンプ中) ⬇↘➡↘⬇↙⬅+BorY(R)

破壊力もそれなりにある空砂塵はしゃがみ弱攻撃から連続技に組み込む。

判定も強い突進技。方向転換を多用して相手をかき回そう。

チャン・コーハン

必殺技の数は少ないが、どれも強烈。多用できるのは発生が早く対空にもなる鉄球大回転で、攻撃ボタンを4つ押すことで強制停止できるため、スキを無くすことができる。コマンド投げの大破壊投げは有効範囲が広くて便利だ。

対地対空にと、使用頻度の高い必殺技。ボタン連打だけで簡単に出せる。

技名	コマンド
鉄球粉砕撃	⬅タメ➡+AorX(C)
鉄球大回転	AorXボタン連打
鉄球飛燕斬	⬇タメ⬆+BorY(Z)
大破壊投げ	(投げ間合いで) ➡↘⬇↙⬅➡+X(L)
☆鉄球大暴走	⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorX
☆鉄球大圧殺	⬇↘➡⬇↘⬅+AorX(R)

チョイ・ボンゲ

クセの強い必殺技が多く、使い方も難しいのが特徴的。その中でも疾風飛猿刺突は攻撃力も高く、連続技に組み込めるので使いこなしたい。また、これは最大で3回まで方向転換できる。また、今回は鳳凰脚も覚えたぞ。

技名	コマンド
竜巻旋風斬	⬇タメ⬆+AorX(C)
飛翔空裂斬	⬇タメ⬆+BorY(Z) (ボタン押しっ放し)
飛翔脚	(ジャンプ中)⬇↘➡+BorY
旋風飛猿刺突	⬅タメ➡+BorY
方向転換	≪旋風飛猿刺突/飛翔空裂斬≫ 動作中方向ボタン+ボタン
疾走飛翔斬	⬅タメ➡+AorX(L)
☆真! 超絶竜巻真空斬	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+AorX
☆鳳凰脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅+BorY(R)

'97スペシャルチーム

KOF'97のために編成されたスペシャルチーム。見慣れた顔ぶれだが実力のほどは。

山崎竜二

山崎を象徴する技、蛇使いはKOFでも健在。上中下段の3方向を攻撃できる上に、技の構えをキャンセルすることもできる。他にも当て身攻撃のサドマゾや相手の飛び道具を弾き返せる倍返しもある。クセは強いが活用法はある。

技名	コマンド
蛇使い　上段	⬇↙⬅+A(C)
蛇使い　中段	⬇↙⬅+B
蛇使い　下段	⬇↙⬅+X
サドマゾ	⬅↙⬇↘➡+BorY(Z)
倍返し	⬇↘➡+AorX
裁きの匕首	➡⬇↘+AorX(L)
爆弾パチキ	(投げ間合いで)⬅↙⬇↘➡+AorX
砂かけ	➡⬇↘+BorY
☆ギロチン	⬇↘➡⬇↘➡+AorX(R)
☆ドリル	(投げ間合いで) ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+AorX

蛇使いでキャンセルができる砂かけ。接近戦で使おう。

ブルー・マリー

突進技や対空技、当て身投げなどを持っているが、狙いはM・スパイダーやバックドロップ・リアルなどの投げ技が主体となる。機動力もあるので、果敢に攻め込み、積極的に投げ技を狙おう。

前方へジャンプして相手を投げる技。前転なども取るぞ。

技名	コマンド	技名	コマンド
スピンフォール	⬇↘➡+BorY	M・リバースフェイスロック	⬇↙⬅+B
M・スパイダー	⬇↘➡+AorX(C)	M・ヘッドバスター	⬇↙⬅+Y
ストレート・スライサー	⬅タメ➡+BorY(Z)	バックドロップ・リアル	(投げ間合いで) ⬅↙⬇↘➡+AorX
クラブ・クラッチ	≪ストレート・スライサー≫ ヒット中⬇↘➡+BorY	☆M・タイフーン	(投げ間合いで) ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+BorY
バーチカルアロー	➡⬇↘+BorY(L)	☆M・スプラッシュローズ	⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorX
M・スナッチャー	≪バーチカルアロー≫ ヒット中➡⬇↘+BorY	☆M・ダイナマイトスウィング	⬇↘➡⬇↘➡+BorY(R)

ビリー・カーン

棍を使ったリーチのある攻撃が特徴で、必殺技にもそれが反映されている。また、必殺技の特性も多岐にわたり、当て身もあれば上空から強襲する技、対空技などがそろっている。その分使い方も難しいが効果は絶大だ。

リーチもあり、ヒット後に追加入力技も出せる必殺技。

技名	コマンド	技名	コマンド
三節棍中段突き	⬅↙⬇↘➡+AorX(C)	火龍追撃棍	⬇↙⬅+B
火炎三節棍中段打ち	≪三節棍中段突き≫ ヒット中⬇↘+AorX	水龍追撃棍	⬇↙⬅+Y
旋風棍	Aボタン連打	旋円殺棍	➡⬇↘+AorX(L)
焦点連破棍	Xボタン連打	☆超火炎旋風棍	⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorX(R)
強襲飛翔棍	➡⬇↘+BorY(Z)	☆大旋風	⬇↘➡⬇↘→+AorX

ワンポイントチェック! 今回使用したROMはサンプル版でまだ製品版ではない。しかし、全キャラが動作可能でCPU戦もできるようになっていた。また、連続技も調べたものに関してはアーケード版と同じ感覚で同じものが可能であった。画面の比率の関係でキャラが少し縦長に見えるが、判定などの内部的なものは忠実に移植されていたぞ。

わくわくぷよぷよダンジョン

特報 SPECIAL REPORT
完成度 100%

あれもできる、これもできるという自由度の高さがウリの「わくぷよダンジョン」。今回は、さらなる楽しみ方ができる高度な技などをご案内！

出展作!! TOKYO GAME SHOW 1998 SPRING

●コンパイル	●アドベンチャーRPG
●4月2日発売	●5,800円
●1人プレイのみ	●全年齢推奨

あなたの実力が判定できる ランキングで腕だめしはいかがですか？

約3週間ぶりのご無沙汰でございます、「わくわくぷよぷよランド」の案内役、キキーモラです。さて、このたびは当アトラクションの「ランキングシステム」について簡単にご説明いたしましょう。「ランキング」とは、アトラクションをクリアした時に持っていたお金とアイテムから換算した皆さんのスコアを競うといったシステムで、これが高いほど単純に「腕のいい冒険者」ということになるわけです。なお、アトラクション内に持ち込んだアイテムはマイナスポイントとして加算されるので、例えばたくさんのアイテムを持って入ってすぐ追い出されてしまった場合など、極端なマイナスの点数がついたりして「いい物笑いのタネ」となりますので気をつけてくださいね。そうそう、高成績をマークすると、アトラクションのオーナーより素敵なプレゼントが贈られる場合もあるそうなので、どうぞがんばってみてください。

記録は更新されない限りずっと残るので、情けない点数を取るとみっともないことに……。

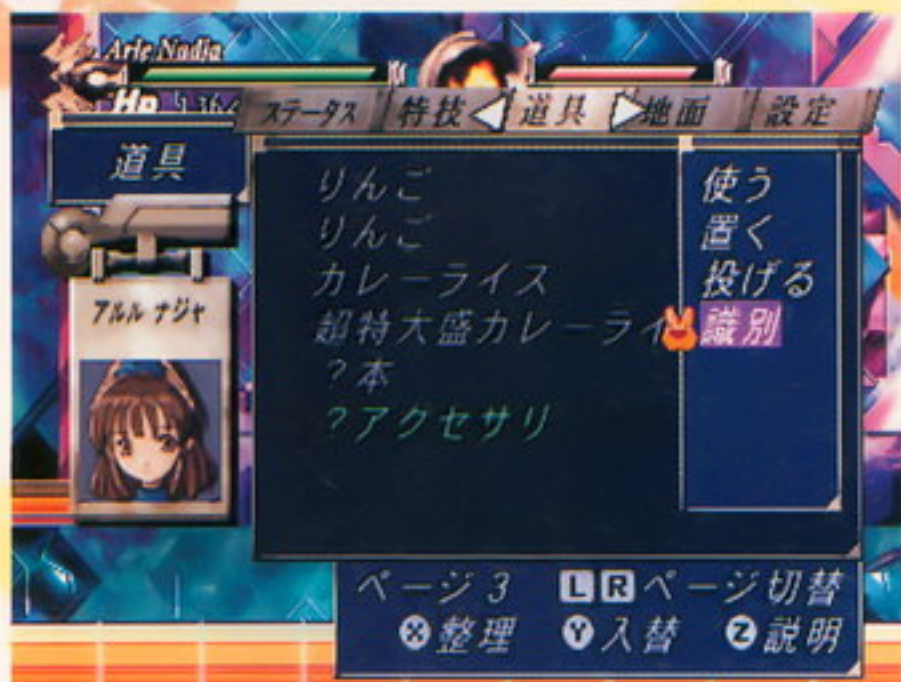
ところが、「ビリッけつ」もハンパじゃない点数を取ると逆に気持ちいい!? こうしたスコアを友達同士で競うのも面白いと思うよ。

インターネットでも「わくぷよわくわくらんど」開設

コンパイルのホームページ（http://www.compile.co.jp/）上で「わくぷよ」を使った「わくぷよわくわくらんど」を展開中。これは「わくぷよ」関連のビジュアルをもとに、週替わりに掲載される、ぷよの表示記憶ゲーム、間違い探し、神経衰弱、ジグソーパズルの4つのクイズに答えて、関連グッズをゲットしようというもの。クイズに正解すると、パスワードが与えられ、それを並べ替えて、あて先まで送ると豪華賞品が当たっちゃう。あて先は〒732-8569 (株)コンパイルHP「わくわく」係（電子メールならconet@compile.co.jp）まで。期間は3月いっぱいなので、とりあえずお早めに！

3月15日までは間違い探しの「ぷよぷよミスティク」だ。結構難しいぞ！

冒険の途中で習得できる「特殊能力」ってなに？

プレイしたての頃はないけれど、冒険を進める途中で手に入る不思議な能力がいくつかある。それがここで紹介する「識別」「ワナ」「合成」の各能力だ。これらはいつ、どこで習得できるかは定かではないが、いずれもダンジョン探索に役立つすごいものばかり。ちなみに各能力にはその技の熟練度を表す「レベル」という概念が存在し、これが上がれば上がるほどその能力に信頼がおけるようになり、失敗する確率もグーンと減る。なお、これらの能力が手に入る頃、ちょうどインフォメーションでもこうした能力に関する情報が多々聞けるようになる。有効な使い方が知りたければ彼ら「わくぷよ」世界の住人の言葉に耳を傾けるといいだろう。

いつでもどこでもアイテムが鑑定できる 識別能力

MPを用いてダンジョン内で拾ったアイテムを鑑定できるようになる素晴らしい能力。ただし、必ずしも成功するわけではないので、慣れるまでは何度も失敗してしまうことだろう。珍しい、ないしは高価なアイテムは識別も難しく、大量にMPを消費する上に失敗する危険も高いため、アイテム使用時の安全性をとるかMPの残量をとるかが悩みどころ。MPの利用は計画的に。

識別コマンドも1つの行動とみなされるため、近くに敵がいないことを確認してから行うといい。

おおざっぱな区分はわかっても、名称不明のアイテムでは使う際にかなりの勇気が必要となる。鬼が出るか蛇が出るか……？

アイテムの効果がわかればマイナスアイテムだって怖くない！

回復効果のある飲み薬かと期待して「？薬」を飲んだら実はマイナスアイテムだった、というのは意外とよくある失敗談。だけど、識別済のアイテムならそんな間違いはないわけで……。できれば早々にレベルを上げておきたい能力だね。

うっかり飲むと眠ってしまう「すいみん薬」も、敵に当てれば便利な足止めアイテムに。これはいい。

やっかいなワナもこれで消去！ ワナ能力

あらゆるワナに関する知識の深さを表す能力で、ワナのかかりやすさと外しやすさに影響する。この能力があるとワナを取り外すことが可能だが、解除に失敗すると再びワナに引っ掛かって痛い目にあってしまうことも。だがレベルが上がればイヤなワナもスイスイ回避できるようになるので、これほど心強い能力もないだろう。初めはかかってもさほど辛くないワナを外して回ってレベルを稼ぎ、厳しい仕掛けの待つ後半のダンジョンに備えよう。

ワナにかかった！ と思いきや、ワナ能力のおかげで命拾い。ああ、よかった。

「はまる」は文字どおり同じワナにはまるコマンドだ。場合によっては役に立つ!?

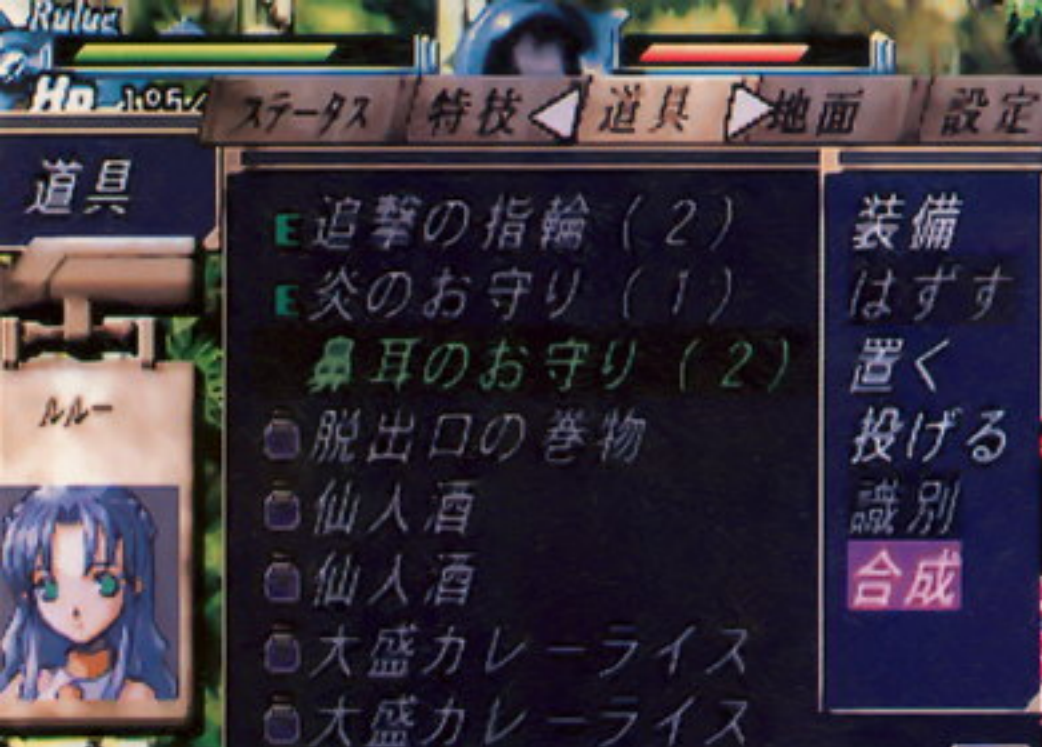
まっくらのワナ！

自分以外の何も見えなくなるため、近くに敵がいても逃げることすらままならない。回復するまで耐えるしかないのか!?

パートナーたちも当然、ワナにかかります……

いくらプレイヤーのワナ能力を上げてみたところで、パートナーにはそうした能力は当然ないので踏めば100%引っかかるのが哀しいところ。時おり、勝手にワナにかかって混乱やくらやみ状態になったりすると、ハタで見ている分には面白い。実際には困るけど。

2つのアイテムを合わせて違うアイテムを作り出す

合成能力

指輪・お守りどうしをくっつけて
別の指輪・お守りを作る

指輪は指輪、お守りはお守りでしか合成はできない。2つのアイテムを合わせると……。

「合成」に成功すれば新たな装備品が誕生する！　何ができたかは、識別してのお楽しみ。

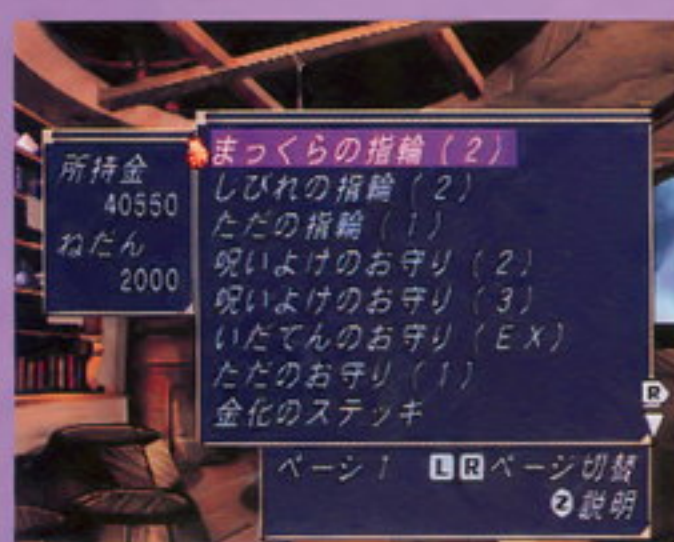
指輪やお守りといった装備品同士をくっつけて、別の装備品をつくりあげてしまう特殊能力、それが「合成」だ。これは「識別」と同様、MPを消費して行うもので、レベルの低いうちは何度もチャレンジしないと「合成」できない場合がかなりあるので注意したいところ。しかもその度に多くのMPを消費してしまうので、「識別」以上に慎重に使うべき能力だ。だが、「合成」してできたアイテムはほとんどの場合、元のアイテムよりも良くなっているため、装備品・MP残量に余裕があるのなら、なるべく積極的に試していきたい能力である。

アイテム合成のほんの一例

炎の指輪(1)＋氷の指輪(1)＝氷炎の指輪(2)
炎の指輪(2)＋打撃の指輪(2)＝幻覚の指輪(2)
氷の指輪(1)＋かまいたちの指輪(2)＝氷撃の指輪(2)
炎のお守り(1)＋冷気のお守り(1)＝魔法のお守り(2)

装備品の名称の後のカッコ数字は、その装備品のレベルを示す数値である。これが高いと装備品の効力はより強くなる。武器に幻覚の追加効果を与える「幻覚の指輪」、魔法防御を高める「魔法のお守り」など、他にもさまざまなアイテムが作り出せる！

レアなアイテムを作り出せ！

聞くところによると、世の中には「合成」でしか作れないようなすごい装備品もあるそうだ。「合成」に関する詳しいことはまだ未知の領域のため、まずはいろいろな組み合わせを試してみるしかなさそうだ。珍しい装備品が作れたらめっけもん!?

「ワンダージャングル」「ホラーハウス」の先に待つ ナゾのダンジョンとは……？

アトラクション紹介も前回の紹介でひと段落……と思いきや、その先にはさらなるダンジョンが待ち構えていた！　ある条件を満たすことで入場が可能になるこのダンジョンは、今までに出てきたアトラクションの集大成といった内容で、出てくる敵は強いわ、ダンジョン構造はつかみどころがないわでもう大変。特に出現モンスターの組み合わせが実に巧妙で、うまくハマると丁度いいコンビネーションとなるので油断ならない。奥に進めば進むほど敵が強くなるので、レベルを上げつつ進んで行こう。

敵の攻撃力が高く、アイテムの出し惜しみをしているとやられてしまうケースも実に多い。やばいと思ったら逃げるのも戦略のうち。

ところが難易度が高い分、貴重なアイテムが手に入る確率もまた高い。強力な特技を修得できれば、展開が一気にラクになることも。

ワープ(注1)で行き来する小部屋だらけのフロアあり、だたっ広い空間のあるフロアあり……脈絡のない構成が特徴といえば特徴かも。

ありますこんな魔法陣 強化の魔法陣

祈ると一時的に攻撃力・防御力がアップする魔法陣。これまでのダンジョンでも出てきたものだが、敵が手強いこのダンジョンではありがたい存在だ。

【ワ】――――ワープ

(注1) 同フロア内の違う場所に一瞬にして移動する転送装置。おそらくは魔法的な仕組みのもので、もといた所へ戻ろうとしても違う所へ出てしまうことも。ちなみに転送時、パートナーがプレイヤーから少し離れた位置にいた場合、プレイヤーだけが転送されてパートナーと分断されてしまうこともある。使用の際には注意。

詳細は追ってお知らせしよう！

今回は３つの特殊能力についてざっと紹介してきたが、ソフト発売前ということもあり、まずは基本的な内容の解説に終始した。今は「こんな要素もあるんだ」という感じでとらえてもらえればＯＫだが、詳細は次の機会に場をゆずろう。装備品合成の法則、ワナの変わった使い道、識別したアイテムの有効利用法など、やれることを話していったらキリがないので、そのあたりの「もっといろいろこんなことができる」話は発売後をお楽しみに！

インフォメーションにて「合成」について教えてくれるインキュバス。詳しいことは彼が語ってくれるだろう。

どすこいK岡の わくわくぷよぷよダンジョン 開発ウラ日記 第４回

開発も無事終了。のんびりできるかと思いきや体験版の制作に取り掛かっているとか。

こんにちは。わくぷよの開発が終わってのんびりしている（ハズの）どすこいK岡です。暖かくなってきたのはいいのですが、花粉症の人にはイヤな季節になってきました。この季節の花粉、どうにかならないんですかねぇ。

花粉と言えば、今回紹介したナースビーなどのハチの一族には、花粉による特殊攻撃を持った者がいて、この攻撃を受けると、幻覚になったり眠ってしまったりと、非常に困った状況になります。こんな時には鼻を守るお守りの出番です。イヤな花粉をすべて抑えて、状態変化から皆さんの鼻を守ってくれます。この他にも悪臭やガスなども防いでくれるお守りですから、ぜひとも見つけたい一品です。もちろん、他にもいろいろな災難から身を守る力を持ったお守りが各種存在します。ＴＰＯに合わせて使い分ければ、アトラクション巡りも楽になるはずです。そして、いらなくなったお守りは……捨てるくらいなら合成のネタにしましょう。思わぬ収穫があるかもしれません。

このゲームでは、いかにムダを省いて効率よく不要なアイテムを利用できるかということも重要なテクニックの１つです。いやぁ、実はわくぷよってエコロジーなゲームだったんですね。皆さんも、空缶のリサイクル、ダンボールの再利用にご協力を！（??）

後半戦の強敵・難敵を一気に紹介！

勇猛果敢な おじゃまぷよ

力の限りプレイヤーの行く手に立ちふさがる、文字どおりの邪魔なぷよ。高い戦闘力と行動力を併せ持つ。

パズルゲーム「ぷよぷよ」シリーズを彷彿とさせる攻撃パターン。頭上から降下して体当たりをかます技。

「なすび」じゃないです ナースビー

看護婦（ナース）の能力を持つハニービーの亜種。他のモンスターの体力を回復させる面倒な技を使う。

自分の体力が回復できないのが唯一の救い。だが、本当に怖いのは特技を使えなくする「封印」という技だ！

サムライより格は上！ ハタモトモール

必殺技が強力な、位の高いサムライモール。近距離戦も遠距離戦もソツなくこなせるオールラウンダーだ。

「斬岩閃」は衝撃波を放ち、直線上の相手をすべて巻き込む必殺技。当たれば一応、壁を破壊することもできる。

ひたすら耐えるガマンの子 かたぷよ

「ぷよ通」で登場したおじゃまぷよの一種。だが、攻撃してこないので、ただいるだけという感じだが……？

移動力も事実上ゼロ。その分、防御力だけはやたらある。倒すのに手間はかかるけど、楽勝すぎる相手。

人呼んで必殺清掃人!? キキーモラ

インフォメーションでは案内役の彼女もここでは敵としての登場となる。手にしたモップではたいてくる。

彼女の特技はなんと、魔法陣やワナをきれいさっぱり消してしまう技。ワナはいいけど、魔法陣は困る！

特報 SPECIAL REPORT

1998 TOKYO GAME SHOW 出展作!!

完成度 100%

Dungeon Master NEXUS

ダンジョン・マスター ネクサス

●ビクター／ビクターソフト●リアルタイムRPG●3月26日発売
●6,800円●1人プレイ用●マルコン対応●全年齢推奨

ガンドゥ

勇者のなかで唯一のドワーフ種族。小柄だが四角くがっしりした体躯は前衛の戦闘にも十分耐えうる。さらに戦士系のレベルを上げれば重い装備も扱える。また、意外にも知恵とマナが高めなので、後衛での呪文要員も務まる。全能力を均等に成長させていきたい。

テレビゲームのＲＰＧはプレイヤーキャラの設定で二分される。１つは、名前からバックボーンまで完全固定なもの。もう１つは、最低限の設定以外は不詳のものだ。単純な区分けだが、これだけで作品の方向は180度変わる。前者はきっちり構成された物語をなぞる“レベルアップのあるＡＤＶ”。後者は、導入部と最終目的以外は情報をほとんど与えず、残りは想像力にゆだねるものが大半だ。この区分けが日本のＲＰＧと海外ＲＰＧの特徴を示唆しているのもおもしろい。そんな状況のなか、まぎれもない海外系である本作が、今のユーザーの目にどう映るか、興味深いところだ。

「ダンマス」はタイトルどおり、ダンジョン探索がメイン。モンスターのあしらいや、隠された謎や部屋の究明など、プレイヤーの数だけ展開過程が存在する。RPGの“役割を演じる”という意味を、ひさびさに体現した作品といえよう。

第１作から「ネクサス」前まで

ダンジョン・マスター

シリーズの第１作（写真はX68000版）。パワージェムの実験の結果、善と悪に分離したグレイロードを元に戻すため、弟子のセロン（主人公）がアナイアス山のダンジョンに潜る。

勇者の館でメンバーを選ぶというシステムは、この作品から一貫している。「ネクサス」の勇者はクリスタルに封じられているが、１作目では壁の肖像画から復活させる設定だった。

続ダンジョン・マスター カオスの逆襲

１作目の直接の続編（写真はPC-98版）。グレイロードの悪の分身であるロードカオスを倒すため、新たなダンジョンに潜る。

システムと勇者は前作を踏襲（以下のシリーズもほぼ同様）。ちなみに、勇者の顔ぶれは「ネクサス」にも引き継がれている。

半透明処理が美しくも妖しい死神。鎌を持つ手首が体から遊離しているのも恐ろしげだ。おまけに、幽体なので通常の武器はまったく効き目がない。

アレックス

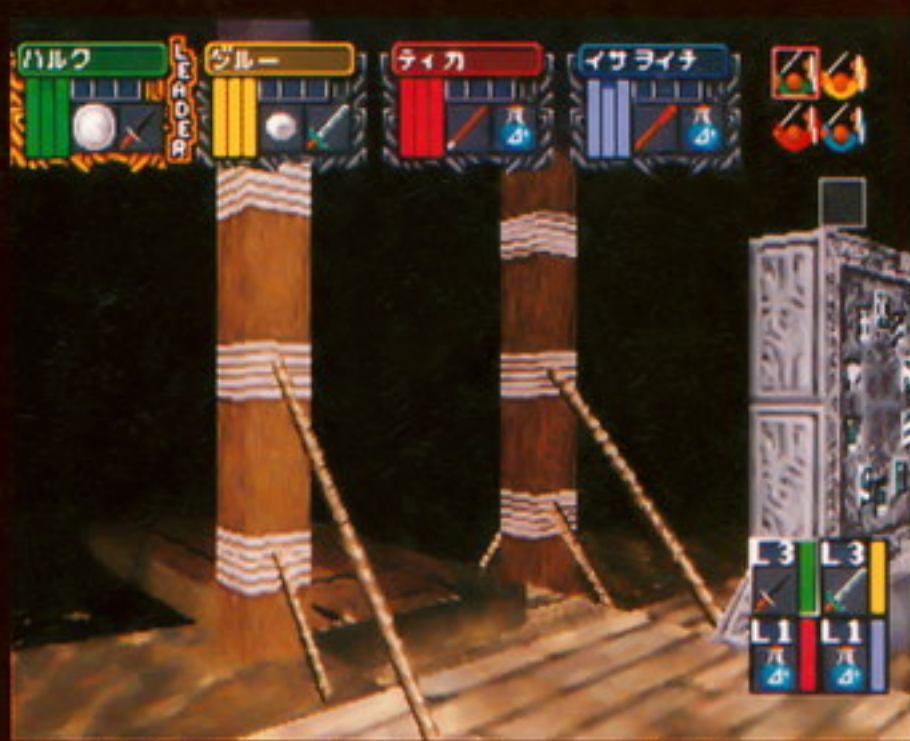
キザな盗賊っぽいイメージの勇者。スマートな体ながらも前衛でそつなく戦える。とくに戦闘で重要なデクスタリティ（機敏さ）が高いのは魅力的。だが、耐魔法力は低め。

ダンジョンではあせりは禁物。注意が足りないと、単純な落とし穴の罠にぶざまに転落することも。

勇者以外にもダンジョンに潜った者はいるが、すべて絶命している。やはりボルケスのしわざか？

仮初めに与えられた時の中、勇者は剣戟を響かせる

壁一面にずらりと並ぶ棺桶。見る者にさまざまな憶測を喚起させる眺めである。いかにも何かが仕掛けられていそうなスイッチを押す勇気はあるか。

不運にも勇者が死亡した場合は、所々に設置されている復活の祭壇で蘇生できる。ちなみに、床に置いてあるのが勇者の骨。なんとも哀れな姿に……。

ある階に渡されている橋。右にあるスイッチ群を特定条件で押すと、向こうへ進むための板が重々しい音とともに降りてくる。

エルシア

伏し目がちのたおやかな雰囲気漂う女性エルフ。スタミナ、知恵、所持重量が高めで、力と機敏さが低め。どのレベルを伸ばすかにもよるが、どちらかというと後衛向き。

のシリーズの道程

ここで、「ネクサス」以前に発売された「ダンジョン・マスター」のうち、4作品の歴史を紐解いていこう。

ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト

シリーズの外伝として設定されたストーリー（写真はPCエンジンのCD-ROM²版）。セロンと3人の勇者で三たびダンジョンへ。

「ネクサス」ではひとまとめになったが、これを含めた4作では持ち物画面は個別にあり、持てる数もかなり限定されていた。

ダンジョン・マスターII スカルキープ

3作目までとはまったく別のストーリーと主人公、そしてダンジョンが新たに作られた。シリーズ初の屋外クエストもある。

システムはほぼ同じだが、店での買い物や、荷物を運んだりするミニヨン（味方モンスター）といった、新要素も加わった。

グラフィックデ

新世代「ダンマス」のビジュアルイメージはいかにして生まれたのか？

ボルケス

今回の「ネクサス」のメインの敵として創られたキャラクター。道化師のようなおどけたイメージと、妖しい目元からにじむ危険なイメージが同居する不可思議な人物。一度見ただけで脳裏に焼き付くインパクトは、デザインの秀逸さを裏書きしている。

洞窟の圧倒的な存在感から世界は広がっていく

――お2人ともグラフィックデザイナーとして「ネクサス」の制作に参加されたわけですが、役割分担はどのような形で？

増尾　おもなモンスターや3Dキャラクターのデザイン、ムービーに絡む世界観のイメージ設定とデザインは僕が担当しています。あと、オープニングをはじめとするCGムービーはコンテの段階からすべてウチ（株式会社ルーデンス）で作っているんです。

尾崎　そうして増尾さんに描いていただいたイラストをもとに、ビクターソフトのスタッフがモンスターをポリゴン化したり、テクスチャーを貼ったり、という感じですね。増尾さんはモンスターデザインにおいても、業界では知られている方なので、はたしてこのゲームの“上がり”を見て満足してもらえるのか、心配でしたよ（笑）。

増尾　満足してます（笑）。いや、本当によく動かしてくれてるなぁって思います。僕たちもCG屋である以上、この絵なら、どれくらいのポリゴンが必要か、というのはわかりますから。そのへんは見えちゃってますからね（笑）。だからといって「このレベルで抑えておこう」って考えちゃうと、おのずとデザインも固定されちゃいますし……。ですから、こんなモンスターがリアルタイムで動いてくれたらうれしいな、という“描き込み具合”のデザインを、ビクターソフトさんにお渡ししたんです。

――「ネクサス」は、日本で作られたにもかかわらず“洋ゲー”らしい雰囲気が漂っていますが、そうしたグラフィックの方向性は、どのように決定されたのでしょうか？

尾崎　「ネクサス」の制作を始めた頃には、すでに増尾さんのラフがいくつか出来上がっていたんです。そこで、そうしたデザイン画をもとに全体のイメージを膨らませていったんですよ。「ダンマス」というゲームの性格を考えても、まずモンスターが先にありますから……。ゲームのなかで、プレイヤーはつねにモンスターに向き合っていることを考えれば、モンスターのビジュアルから「ネクサス」の世界全体のイメージを広げていく、というのは自然ですよね。

増尾　でも、僕自身は「『ダンマス』の中心にあるのはダンジョン」と捉えているんです。もっと乱暴な言い方をすれば、ダンジョンが「ダンマス」の主人公、というか……。ですから今回の仕事は、圧倒的なダンジョンの存在感を、ビクターソフトさんからもらったシノプシス（あらすじ）と擦りあわせながら、自分なりにどのように“落とし込んでいく”か、その一点にかかっていたと思うんです。

尾崎　一緒に仕事をしていて、増尾さんが過去の「ダンマス」シリーズにあまりこだわっていない感じがしたのは、そのせいですかね。

ダンジョンRPGのイメージをデザイン面から解放する

増尾　うん、たしかにそれはあるね。先ほど“洋ゲー”らしさ、というお話がありましたけど、僕には“向こうの作品に似せる”という意識はまったくない。むしろ“シリーズもの”というシガラミを引きずりたくなかった、というのが正直なところです。RPGとかファンタジーというジャンルでは「日本よりヨーロッパ・アメリカが上」みたいな固定観念っていまだに根強くありますよね。でも、この「ネクサス」はせっかく新しいハードで、しかもフルポリゴンでやるわけですから、そういう考えのもとにデザインするのは避けたかったんです。もっとフラットな視点で仕事がしたかったんですよ。

尾崎　ビクターソフトとしても、デザイン面で過去の「ダンマス」を参考にしてほしい、ということは言わなかったですし……。

増尾　今やコンシューマーゲームは日本のお家芸ですからね。少なくともサターンという

「慶応遊撃隊 活劇編」（SS）「拳聖」（PS）などの制作に携わった後、「ネクサス」開発に参加。アメコミや洋ゲー特有の写実的な表現をアレンジして描かれたパーティキャラは氏によるもの。

(株)ビクターインタラクティブソフトウエア
ビクターソフト本部 開発グループ

尾崎省之氏

ポリゴン化の労多き作業が結実して、ダンジョン内で徘徊するモンスターにも強い存在感が吹き込まれている。

ザインの結節点

グラフィックデザイナーが語った「新／旧」「和／洋」２つの接点。

ハードで動く３ＤＲＰＧには、どんなビジュアルが効果的なのか、僕たちのほうが知り尽くしている、ということは言えるはずです。ダンジョン１つとってみても、かならずしも「天井が低く、幅も狭い通路」という考えに縛られる必要はないと思うんです。幅は２〜３人がやっと通れる程度だけど、天井は見えないくらい高い、とかね。もっと自由に作っていきたいんですよ。

洋ゲーと日本のユーザーの接点をさぐる

尾崎　モンスターやダンジョンのビジュアルについては、今まで増尾さんがお話しされたコンセプトと僕たちの考えの結び目をさぐりながら描いていったわけですけど、反対に、プレイヤーキャラであるパーティの面々については、敵との差別化もありますから、僕個人の作品として自由に描かせてもらったんです。

──パーティのみなさんは“いい顔”してますよね。プレイヤーの想像力をくすぐります。

尾崎　そう言っていただけると（笑）。「ネクサス」の設定は初代「ダンマス」と第２作から引き継いでますから、パーティキャラの名前も同じなんですね。顔のグラフィックも、ある程度１・２作目のイメージを残すようにしてます。昔から遊んでいる人は自分なりに想像している部分もあるはずですから、それを壊さないように気をつかいました。ただ、メインで売るのは日本国内ですから、あまりに洋ゲーっぽい顔つきだと日本のユーザーには受け入れられないのでは、という不安もあって、いろいろ悩みましたね。

問題（？）のダルー。

増尾　“ダルー”なんて、かわいいじゃないですか（笑）。

──でも“勇者”って顔じゃないですよね。

尾崎　アハハハハ。ダルーは初代「ダンマス」の頃から、あまりはっきりと描かれていなかったせいもあって、かなり僕の好きなように描かせてもらいました。

増尾　こうして見ると、パーティのどの顔にも、尾崎さんのテイストが出てますよ。やっぱり、何かを描いたり、作り出したりする以上は、自分だけの“ファンタジー”というか、世界みたいなものがほしいよね。

尾崎　それなら“ボルケス”は完全に増尾さんの“ファンタジー”ですよ。他の人には描けないキャラクターになってますから。

増尾　ありがとうございます（笑）。今日は、なんかすごくヨイショされちゃって……いやぁ、尾崎さんはいい人だ（笑）。

「ＧＯＴＨＡ」「ＧＯＴＨＡⅡ」（SS・PS）のメカデザイン＆ムービー、映画『ウルトラマンティガ＆ウルトラマンダイナ』（３月公開）の他、ＣＭやテレビ番組のオープニングＣＧ制作などでも知られる。

LUDENS
CG & SYSTEM CREATION

（株）ルーデンス
代表取締役

増尾隆幸氏

増尾氏によるモンスターデザインイラストワークス

ごく一部ではあるが、ここで、増尾氏が描きあげた数々のモンスターイラストを鑑賞していただきたい。いずれも、立体としてとらえた時に矛盾するラインが出たり、細かい部分があいまいに見えないように描かれている。つまり、ポリゴンでモデリングすることをきちんと考慮したデザインがなされているわけだ。これらの雰囲気をうまくポリゴン化したモンスターは、テクスチャーや立体感もさることながら、動きもかなり凝ったものになっている。その感触は、実際のゲーム中でぜひ実感してほしい。

ナイト

中盤の強敵。こちらの攻撃に合わせてカウンターを仕掛けるなど、ヒューマンタイプだけにあなどれない思考をもつ。甲冑の光沢が異なるデスナイト（さらに強敵）も存在する。

ワーム

ズリズリはい回る巨大なイモ虫。ぜん動する進み方や、倒した時の丸まり方は、不気味だが見ごたえあり。

スクリーマー

序盤のザコのキノコ。首のあたり（？）のくねり具合がかわいい。

オイトウ

四つ足に一つ目という異様な敵。歩行や攻撃動作が実にいやらしい。

召しませ十人十色

特報 SPECIAL REPORT
完成度100%

●キッド●3月12日発売（発売中）
●6,800円●恋愛シミュレーション
●シャトルマウス・セガマルチコントローラー対応
●18歳以上推奨

Pia♡キャロットへようこそ!!
~We've been waiting for you~

めでたく12日に発売となった「Pia♡キャロットへようこそ!!」。実際の夏休みはまだまだ遠いけれど、本作で一足お先に夏を満喫するのもけっこうオツなもの。34日間のファミリーレストランでのアルバイトをきっかけに、君だけの素敵な恋を見つけてね。女の子と仲良くなるにはかなり大変だけど、苦労に見あった「ごほうび」もあるから頑張ろう。今回掲載したヒントを参考にして、幸せいっぱいのハッピーエンドを目指してね。

【　さとみ　】
裕介も一緒に浴びよう！　気持ちいいよ！

世の中っていろいろあるからおもしろい！

思わぬ計算違いから始まった夏のバイト生活。「キャロット」での女の子との出会いも偶然なら、イベントも偶発的なものが実に多い。時にはトレイをひっくり返して弱っている女の子のフォローをしてみたり、マナーの悪いお客さんの対処に頭を悩ませてみたり、店の前で清掃中のおばちゃんに水をひっかけられてみたり……。お目当てのヒロイン次第でそうした予期せぬイベントが続々発生するのも本作の面白いところ。平々凡々とした毎日じゃつまらない。次に何が起こるかわからないから人生って楽しいもんです。ちなみにイベントは、女の子の好感度が高くないと発生しないものも多いから、優柔不断な態度は「ペケ」ですよ！

の夏物語

やって来ました沖縄の青い海。さて、ヒロイン達の水着姿は？

沖縄研修旅行

先週もお伝えした夏の終わりの研修旅行。自分と父以外はみなカワイイ女の子ということで、「何か」を期待するのが健全な18歳の少年の反応ってもの。展開次第でやっぱり「何か」もある!?

【　翔子　】
せんぱい、翔子の水着どう思いますかぁ～？

胸元の大きなリボンがポイントの翔子の水着。白は透ける、というのは昔の話。今は透けないそうですよ。

【　さとみ　】
裕介、遅かったじゃない。

大胆な水着をしれっと着こなすさとみだが、実はかなり恥ずかしいそうな。いいと思ったら素直にほめよう。

あれ、雪子ちゃんは…？

泳ぐのは医師から止められているから、水着は持ってこなかったとのこと。残念だけど、サターン版おニューの服が似合っているから許しちゃおう。

【　雪子　】
もう泳ぎ疲れてしまったのですか？

力仕事を頼まれ倉庫に向かうと、ちょうど雪子がお客から無体な仕打ちを受けている場面に遭遇！たまたま通りかかったから良かったものの……。

【　雪子　】
お……お願いですから……やめて………。

さとみと大介のツーショット！？

【　さとみ　】
うふふ、それじゃ行きましょうか。

バイトの帰り道、家とは逆方向へと歩くさとみを発見。気になって後を追うと、大介と一緒に夜の街へと消えてしまう。「あいつには内緒ね」って何!?

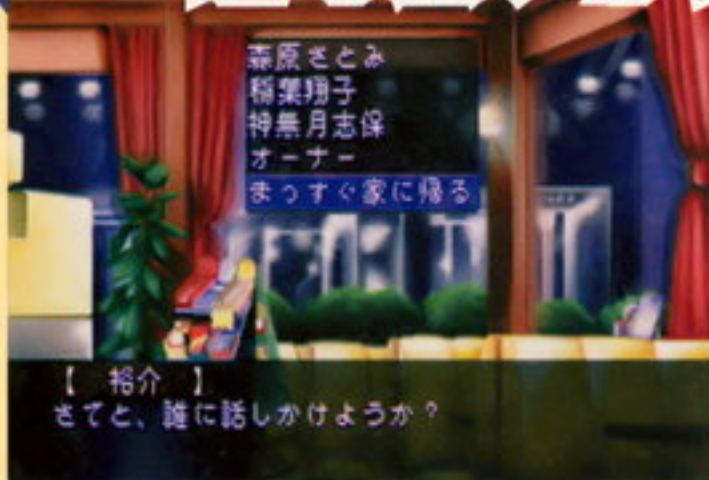
初回生産版はもう手に入れた？

限定生産の初回版には「プリクラ風プリントシール」&「オリジナル・アイリトレカ」がついちゃいます。お店の在庫がなくなったら終わりだから、早めに入手しとこうね。

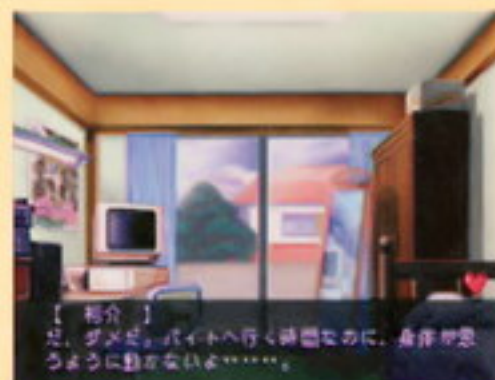
高校生活最後の夏を有

女の子と親密な関係になりたいのに、きっかけがつかめぬまま夏休みが終わってしまう……。なーんてお嘆きのプレイヤーに、お目当てのコと仲良くなるための「行動指針」をヒロイン別に提示しよう。「より深い仲」へのステップは、君自身の手で見つけてね。

①どっちつかずの態度は×！一途な想いが実を結ぶど

先ほども少し触れたが、このゲームをプレイするうえで何よりまずいのが「今日はあの子、明日はこの子」と優柔不断な行動をとってしまうこと。そのようなフラフラとした態度では、確実にバッドエンドとなってしまうのだ。幸せな結末を迎えるには、ターゲットは必ず1人に絞ってプレイするように。いらぬ浮気心は出さぬが吉だ。

こまめにセーブをとり、バイト前にヒロインに会えなかったらやり直し、くらいの考えでいたほうがいいだろう。バイト後も、お目当てのコが休みだったらまっすぐ家に帰ってしまおう。

②体調管理を怠るな

体調がゼロになるとバイトを休むハメになり、確実に不評が1つアップする。人にもよるが、不評が数本あるとハッピーエンドへの道は閉ざされてしまうので、ヒマを見てはまめに休息(REST)コマンドで体調を回復させておこう。

不評が増えるというよりも、バイトに行けない弊害のほうがよっぽど痛い。こうなったら前のデータからやり直すほうがいいのかも。

③妹の助言は素直に聞け

各ヒロインの好みのタイプは、みるくからおおよそのところを聞くことができる(ランダムだが)。これを目安にパラメーターを上げて、ハッピーエンドを目指そう。

MORIHARA SATOMI 森原 さとみ

1度はフラれた相手とあり、いわゆる難易度が最も高いヒロインである。よって、パラメーターはまんべんなく高くなるように上げていこう。さとみとハッピーエンドを迎えたい場合、移動をせずに勉強したり、身体を休めるタイミングがかなり重要だったりするわけだ。それはさておき、さとみはバイト前、公園を散歩していることが多いので、基本的にはそこで会える。バイト中は彼女の担当区域と重なるよう、ウエイターと料理関連(料理＆仕込み)の仕事を多く入れておこう。そうすれば、厨房に出入りするさとみに声をかけられることもあるだろう。

ナゾのメモを片手に厨房を訪れるさとみ。何度か会ううちに「手料理をごちそうしてあげようか？」という話が聞けるハズ。

毎日とは限らないが、公園をぶらついていることが多いさとみ。ここにいない日は自宅に電話すると話ができることがある。

INABA SHOKO 稲葉 翔子

初めから主人公にお熱の翔子は、こちらにその気さえあれば、恋仲になるのは意外にたやすいこと。午前中はたいてい家にいるので電話して、バイト中は彼女と同じウエイターを主に担当すべし。後は普通に接していれば特に問題はないはずだ。

KOKUBO REIKA 小久保 麗香

Hな関係までは割とすんなりいくキャラクター。デートの際はキザっぽい言葉をささやいてみるのもポイント高し。

なぜか主人公に好意的な彼女は、誘われるままにお付き合いすればそれでよし。また、バイト前はたいてい家にいるので、マメに電話をかけて好感度を上げるべし。好みの男性はスタイル重視。バイトは主にウエイターを中心にシフトを組もう。

意義なものとするために

セーブ画面にちょっとしたヒミツが…

日時の隣に表示される女の子が、現在自分に最も好意的なヒロインである。ここがターゲットのコ以外の顔にならないように！

タイトル画面の賑やかさで、クリア状況も一目瞭然！

KAWAI YUKIKO 河合 雪子

マニュアルでいきなりバレバレではありますが、メガネにおさげという姿の文学少女が雪子の素顔。そんな彼女に出会うためには、まず自分が休みの日の午後、「キャロット」へ遊びにいくなり、バイトでキャッシャーを選んだりして雪子と親しくなっておく必要がある。朝は家にいることが多いので、頻繁に電話をかけてアプローチを図ること。好きなタイプは「優しい男性」。それからある程度の学力も必要なので、覚悟のこと。肝心の出会いの場は……写真を参考にね。

KANNAZUKI SHIHO 神無月 志保

オフの火曜日以外はいつも「キャロット」にいる志保マネージャー。バイトは倉庫整理、掃除など根性のつくものを中心に。スタイルと学力も見られているので、彼女につりあうレベルには上げておこう。

最初は相手にもされないが、頑張れば反応も徐々に変わってくるぞ。

KITAGAWA KIYOMI 北川 清美

彼女の場合、アルバイト中の行動はさして重要ではない。学校にはできるだけ顔を出したほうがいいみたい。

清美先生のいる場所はやはり学校。序盤はしばらく学校通いの毎日を繰り返すことになるだろう。それと、彼女に好意を持たれたいのなら、ある程度学力を上げないとアウトと考えよう。つまり、午前中は余裕がほとんどなく、体調回復する時間も惜しいほど。よって、バイトは体調の回復する料理等を中心に選択するといいだろう。

TACHIBANA YUKARI 立花 ゆかり

「将を射んとすれば馬」という言葉にもあるように、おばちゃんの娘である彼女と仲良くなりたいのなら、まずはおばちゃんと仲良くなることから始めよう。おばちゃんの担当は周知の通りディッシュなので、序盤のバイトは延々皿洗いで通してもかまわない。もちろん、帰る前もおばちゃんと話すことを忘れずに。やがておばちゃんが趣味などを聞いてくるようになるぞ。

だが、それだけで彼女に会えると思ったらチト甘い。出会いのチャンスはどこにある……？

IMAI SAORI 今井 佐織

ここからようやく佐織の物語が始まっていく。妙な申し出だが、断わることのないように。

店のお客としてやってくる佐織と親しくなるには、ある仕事を担当するかどうかがカギとなる。お客と接する機会が多い仕事といえば、どれを選択したらいいかわかるはず。そうすれば閉店間際、寂しげな彼女の姿を見つけることができる。

KASHIKURA AIRI 樫倉 アイリ

…はまた後日☆

サターン版が初登場となるアイリは可能なら自力でハッピーエンドを迎えてほしいといった思いもあるので、今回はあえて触れないことにする。けれど、それじゃあまりにつれないので、彼女に関する情報を1つリークしよう。どこかで手に入る「同人誌」を見つけると「いいこと」がありますよ。

どこにある！？「同人誌」のナゾ

いわゆる隠しビジュアルの1つがコレ。他にも秘蔵のショットが!?

シナリオが分岐しストーリー展開

前作が1年間で終わりだったのに対し、「Re-inforce」は2部構成となり、2年というプレイ期間が必要になる。

最初の3ヵ月間は、地球にやってきたばかりのランディが任務に慣れるための基礎訓練期間。先輩ランサーとともに行動することで、ゲームシステムを覚えるのだ。

そして着任から1年間が経過したところで正規捜査官となり、シナリオが3つに分岐する。それぞれの道を歩み、合計2年が終了したところでエンディングを迎える。

1年目
- 3ヵ月の基礎講習
- ↓
- 8ヵ月の研修期間
- ↓
- 正規捜査官任官

2年目
- シナリオが3分岐
- ↓
- 上級職捜査官任官試験
- ↓
- マルチエンディング

複数の組織が入り乱れる波乱の街

全宇宙に対して門戸を開いたばかりの地球は、いわば鎖国を解いた直後の日本のような状況。

混乱する国内情勢をよそに、宇宙からの来訪者は、新たなフロンティアにそれぞれの野望を抱いてやってくるのだ。

そんななかGPOは、地球の警察組織とも対立しながら、陰謀を企てる犯罪者と戦わねばならない。

地球側警察との対立も表面化。地球人とのハーフ、シルビィとしてはツライところ？

特報 SPECIAL REPORT

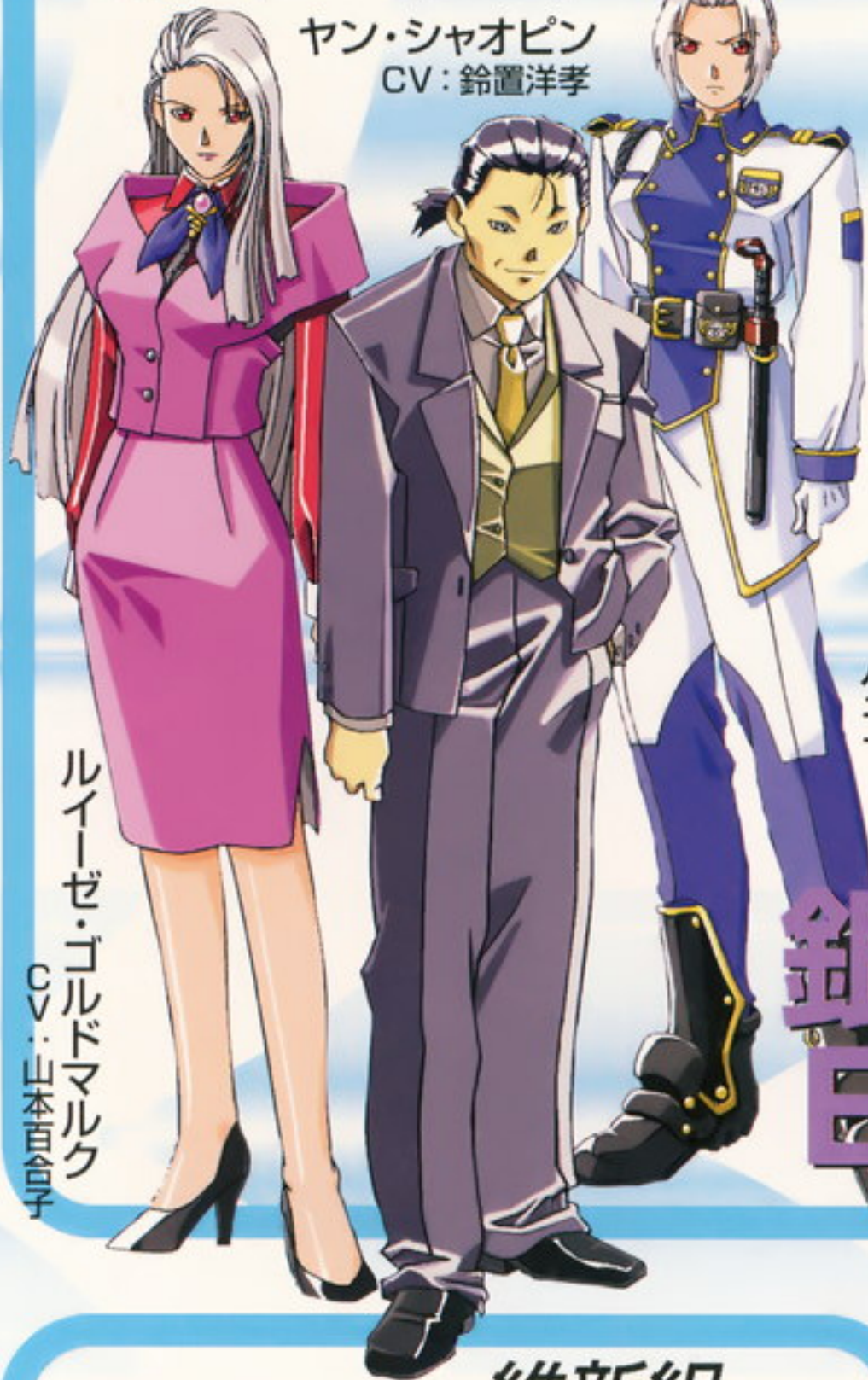
●イマディオ●5月7日発売予定●7,800円/スペシャルエディション（初回限定）8,800円●CD-ROM3枚組●1人プレイ用●ドラマティックシミュレーション●全年齢推奨

前作から2年、銀河の平和を守る立派なランサーとして成長した彼女たちが帰ってきた！　今作のプレイヤーキャラは、彼女たちに逆に教育されるという新米ランサー候補生。個性的なキャラたちに振り回される日々が堪能できる？　イベントも増え、お楽しみのグラフィックもいっぱいだ！

CESA PRESENTS 出展作!! 1998 TOKYO GAME SHOW

メルティランサー Re-inforce

もよりドラマチックに！

ミルキーマート

銀河文明圏全域に莫大な数の店舗を持つ巨大スーパーマーケットチェーン。「銀河の味をご家庭に」をキャッチフレーズに地球にも出店し、地球人にも好評を得ている。
　しかし、その背後には、支店長ヤン・シャオピンたちによる暗躍の陰が見え隠れする。

ヤン・シャオピン
CV：鈴置洋孝

ゲルトルード・ゴルドマルク
CV：佐藤麻子

ルイーゼ・ゴルドマルク
CV：山本百合子

銀河の平和はEMP分署におまかせ!?

維新組

地球人で構成された、EMP警察の特別機動班。GPO・EMP分署とはライバル関係にあり、異星人の犯罪に対し容赦なく実力を行使する。

御堂玲華
CV：久川綾

相馬真也
CV：石田彰

葦名恭馬
CV：増谷康紀

破戒神官

銀河3大宗教のひとつである聖アーカネスト寺院の元信者たち。聖職者であるにもかかわらず、お金に汚いため破門され、地球には一攫千金をもくろんでやってきた。

リサ・リーベンバック
CV：桑島法子

カルミナ・プラーナ
CV：前田このみ

フェルナテス・フィリー
CV：鈴木麻里子

ヴァネッサーズ

銀河をまたにかける新進芸能プロダクション。辺境の惑星を舞台にスカウトキャラバンを行っており、地球にも進出してきた。しかしその裏には、陰謀が隠されていた。

リゲル
CV：堀川亮

ヴァネッサ
CV：かないみか

グリアノス
CV：中井和哉

大量のイベントがハイレゾモードで展開

今作には、前作を大幅に上回るグラフィックが搭載される。PS版にはなかったイベントも追加され、イベントがよりビジュアルに展開していく。

しかもサターン版では、サターンの持ち味であるハイレゾモードが採用されている。PS版を上回る高画質が保証されているのだ。

今回使用したイベントの写真は、すべて元となる絵。サターン版での再現度が気になる？

SS ONLY! 誕生日イベント

誕生日には、親しい人からプレゼントがもらえることがある。おとなしいサクヤさんからも。

シルビィからのプレゼント。従兄弟同士って、結婚できるんだよね？

SS ONLY! 年賀状イベント

すっかり日本文化に馴染んだ様子のアンジェラ。平仮名も覚えたらしい。

メルビナ長官からは、こんな大人の世界の年賀状が！ 17歳（相当）の純情青年にこの口紅は、ちょっとドキドキ。

シルビィからのおしゃれなニューイヤーカード。やっぱりアメリカ系ね？

魔法少女ナナちゃんギャラリー

未来SFといったハードなシナリオに似つかわしくない唯一のキャラクター。それがナナイ・ナタレシオ・ナインハルテン、通称ナナだ。じつは彼女は、前作で異次元の魔法世界からやってきた魔法少女。高慢で自己中心的でムカつくが、そこがいいというファンもいるらしい……。

ナナちゃんは近衛小隊長も務めるほどの高レベルな魔法使い。ときにはランディも、魔法の材料に……。

バレンタインがあればホワイトデーもなきゃね。こんな顔をしてくれるならお返しのしがいもあるね。サターン版の新イベントだ。

ミニゲームもパワーアップ

イベントの一部はミニゲームによって展開する。PS版では、イベントが戦闘モードの流用で処理されていたものもあったが、サターン版ではちゃんとミニゲームとして登場するのだ。戦闘モードと同じミニキャラは登場するものの、アクション性・パズル性の高い、遊べるゲームとなる模様だ。

今回は、前回紹介したアンジェラとの鬼ごっこに続き、サクヤとナナとで犯人を逮捕するミニゲームを紹介しよう。

アンジェラと鬼ごっこをするミニゲーム。制限時間内にアンジェラを捕まえろ！

チビキャラのナナちゃんが大活躍！　まず炎の魔法で犯人をこんがりと焼いちゃいます……。

ランディは、焼かれた犯人を抱えてサクヤのもとへと運ぶ。なんだか荒っぽい逮捕劇だけど、サクヤがいてよかった。

美麗グラフィックがまだまだいっぱい！

おしゃれなイブニングドレス姿でちょっと大人びたナナちゃん。でも胸はない……。ナナちゃんは、普段の言動とはギャップのあるイベントが楽しい。

宝石に囲まれ、いかにも女王様のようなナナちゃん。でもこれは、宝石店のCMなんです。まったく違和感ないけどね……。

テニスウェア姿のナナちゃん。現代的な格好もよく似合う、活発な女の子なのだ。

怪しげな水着モードも搭載

最初から選んでプレイできるわけではないが、サターン版には怪しい水着モードが用意されている。

LAモードと呼ばれるこのモードでは、EMP分署のランサーたちが常時水着で登場。外での任務ももちろん水着のまま。いつもと変わらぬシチュエーションが、水着姿で展開するギャップが楽しい。

このモードへの入り方はまだ不明だが、どうやらサターンの時計機能と関係があるらしい。

このタイトルが出たら、ＬＡモード突入！タイトル画面からして怪しさが漂ってる。

■ノーマルモード

凛々しいバトルスーツ姿の長官。いつもはキリっとしたキビシイ人なのだ。

■ＬＡモード

まったく同じ場面が、ＬＡモードではこんなことに。長官、スゴすぎです……。

6人が終始水着で任務？

ESP
ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

東京ゲームショウに大集合！

今回の東京ゲームショウでも、ESPのブースは、サターン話題の最新作が、数多く出展されている。今週と次週の2回にわたって東京ゲームショウ出展ESPタイトルを一挙紹介！ 当日販売されるグッズも見逃すな！

GAME ARTS／ESP

グランディア GRANDIA ～デジタル ミュージアム～

●ゲーム アーツ/ESP
●5月28日発売
●3,500円
●デジタルミュージアム

あの「グランディア」がお楽しみディスクになって帰ってきた！ 数々の設定資料が詰まったこのソフト、ファンなら絶対買いの１本だ。

ジャスティンが、フィーナが、スーが、あの頃の笑顔で帰ってくる!!

昨年末に発売されて以来、数多くのファンを魅了し続けてきた「グランディア」。その「グランディア」のデジタル設定資料とも言うべきソフト「グランディア～デジタルミュージアム～」の発売が決定した！ その名の通り「グランディア」に関するさまざまな資料が「アレント博物館」内に納められているといった設定で、キャラのフェイスは映写室で鑑賞、世界観やキャラの設定は資料室でじっくり見る、というように資料ごとに博物館内の各部屋に振り分けて保管されているのだ。

ただし博物館は開館したばかりなのか、納められているアイテムは博物館と言うには今ひとつ不十分。そこで！ ジャスティン達パーティーキャラが博物館から各ダンジョンへワープ。ダンジョンを攻略してアイテムを集め、博物館に納品することで博物館を補完しよう、というわけだ。納品したアイテムが増えるにしたがって、見られる設定資料も増えていく。つ・ま・り！ ダンジョン攻略を楽しみながら、自分の手で設定資料を集めていくという、１粒で２度おいしいソフトなのだ！

用意されたダンジョンも本編ばりに本格的。もちろん全部ダンジョンはおニューだ。

アレント博物館にある５つの部屋では、分野ごとの資料やミニゲームなどが楽しめる。

これがアレント

博物館内にはダンジョン内からアイテムを収集する部屋のほか、案内人、セーブポイント、ショップも完備。また館内の各部屋には最初からある程度の陳列物があるものの、ダンジョンから鍵を見つけてこないと入れない部屋も。

ようこそアレント博物館へ

このアレント博物館には主に5つの部屋が用意されている。まずは各キャラの表情豊かなフェイスが見られる映写室。次に世界観設定やキャラ設定などが閲覧できる資料室。図書室にはモンスターの名前や特徴などがデータベース化されている。そして見るだけでは飽き足らないという人のために、各種ミニゲームが遊べるゆうぎ場も用意。その上、歴史を紡いできたアレントならではの自慢のシアターも完備されている。まさにいたれりつくせりの内容だ。最初は展示物も少なく中には入れない部屋もあったりするが、アイテムを納品するうちにだんだん博物館らしくなっていくはず。それにつれて見られる設定資料も確実に増えていくわけだ。そう、この博物館を作り上げるのはキミなのだ。

アレント博物館・図書室

ゆうぎ場では「早食い王~グランディア杯~」他ミニゲームがギッシリ。

博物館だ!!

①映写室

「グランディア」をプレイした人なら、少なからずあの表情豊かなフェイスに驚かされたはず。この映写室は、そうした数々のフェイスが見られる部屋だ。部屋の中にはでんとした映写機がしつらえてあり、映写機の前でボタンを押すと「フェイス表示ウィンドウ」に画面が切り替わるという仕組み。このフェイスはアイテムのフィルムを集めることで、見られるものがどんどん増えていくぞ。

まさに鎮座している、といった風情の映写機。しかしフェイスの数を考えればこのくらいあたり前なのかも。

あんな顔やこんな顔。再生されたフェイスを見て「どこで見たんだっけ?」と思い返してみるのも一興かと。

②資料室

ここは美術設定、世界観設定、キャラやモンスターの設定画などが見られる部屋だ。「グランディア」を作り上げるにあたっては膨大な量の設定画が必要とされたのだが、ここではその中でも選りすぐりの96枚を収録。深く「グランディア」を知るためには欠かせない貴重な設定画がギッシリ詰まった資料室だ。

アレント博物館・資料室

貴重な資料がファイリングされた資料室。左にある欠けた石版のようなものも貴重な資料なのだろう。

③図書館

なんとも多くの書物が目を引く図書室。ここはゲーム中に登場したモンスターに関する情報が得られる部屋だ。全モンスターの名前はもちろん、出現位置やHP、特殊攻撃といった細かい設定内容がテキストに起こされ、データベース化されているのだ。この部屋でモンスターの特徴を調べて、再び「グランディア」を旅してみるのもいいかもね。

整然とした図書室。机の上だけは誰が調べっぱなしなのか雑然としているが。

アレント博物館・図書室

階段上にも本棚がズラリ。全部見るのは大変なのかも。

④ゆうぎ場

設定資料とダンジョンがセットで楽しめるだけでも十分な内容なのに、その上ミニゲームまでも収録されているとは驚き！　このゆうぎ場は、本編のシナリオとは無関係のコミカルなミニゲームが楽しめる部屋だ。ミニゲームの内容は、まだはっきりと決まっていないようだが、あの渡航船で燃えに燃えた「甲板掃除」がリミックスバージョンで収録される予定！　ご褒美の35G欲しさに何日甲板掃除をやったことか……。その他パーティーキャラ達が熾烈な早食い対決を繰り広げる「早食い王～グランディア杯～」などなど、今のところ8種類ほどミニゲームが収録される見込みだ。5月の発売に向けて、今のうちからしっかり連打に耐えうる指先を作っておこう！

甲板掃除

あの「甲板掃除」が帰ってきた！　ご褒美が何なのかが知りたい一心で連打し続けたあの日々……。スピードとパワーの絶妙なバランスを会得して高得点をGETすべし!!

掃除の範囲は本編同様かどうかわからないが、プレイ方法は同じのようだ。

早食い王～グランディア杯～

給仕係にチャン先生を迎えて行われるこの「早食い王」。攻撃をかまして相手の邪魔をしたり、また落ちてくる「おじゃまキャラ」を攻撃で阻止しながら食いっぷりを競うゲームのだ。

まずキャラ選択。1回戦でジャスティンを選ぶと相手はフィーナに。

攻撃がヒットするとしばらく食事ができなくなる。うまく攻撃でかわすのがコツ。

途中で、おじゃまキャラがうえから落ちてくることも。阻止できないとその皿は食べ直しだ。対決に勝つとあの体験版で見られた幻の「YOU WIN」の文字が！

⑤シアター

ここはユーザーがもう少し掘り下げて知りたかった箇所をラジオドラマ風でお届けする部屋だ。まだ決定ではないが、ミューレンやリーンサイドの「世界の果てを越える旅」や「グランディア料理決戦」などが候補に上がっている。ともかく「グランディア」を深く知る手がかりになることは間違いナシだ。

⑥セーブデータの部屋

アレント博物館の1階に用意されている小部屋。なんとここには本編の名場面と思われるシーン直前のデータがセーブされている。つまりこの機能を使えば、本編で見たいシーンを好きな時に再現できるのだ！　名付けて「あの名シーンをもう1度」。本編のセーブエリアが少なかっただけにこの機能は嬉しい限りだ。

このセーブデータを利用すれば、いつでもあの名場面が再現できるのだ！

本編にひけをとらないダンジョンの数々

ざっと博物館内の設備を紹介してきたが、これらの内容の全てが最初っから見られるわけではない。ダンジョンを探索してアイテムをかき集め、博物館を補完していくことで徐々に明らかになっていくのだ。ではダンジョンはどうやって行くのかというと、なんとこの博物館からワープして行けるというお手軽さ。ただし、ダンジョン自体は本編のものと同等かそれ以上の凝った作りになっている様子。もちろん、本編では使われていないダンジョンばかりが集められているのは言うまでもない。これらのダンジョンが世界のどこにあるのか、またいくつ収録される予定なのかはまだわからないが、ともかくまた新たなダンジョンをクリアする楽しみが増えたことは確かなようだ。

軍基地内のデザートムーン部屋。あのミオのところだ。トラップの風船爆弾に注意しよう。

ノーザ遺跡の溶岩の谷。本編の火の山も真っ青の溶岩石が待ち受けている。どんなトラップが用意されているか楽しみだ。

ギーオスの塔の外壁通路を通過中。う～ん、せめて魔導の塔ほど大変じゃないといいんだけど……。

角川書店／ESP ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

ルナ　エターナルブルー LUNAR ETERNAL BLUE

- 角川書店/ESP
- 発売日未定
- 価格未定
- RPG

しばらく情報が途切れていたが、実は着々と制作されていたこの「エターナルブルー」。新着のアニメシーンも見応えタップリのデキだぞ！

これでキマリだぜっ！

神官くずれのバクチ打ちロンファ。彼がここまで堕ちた（？）のにはそれなりに深いワケがあるのだが……。

あの名作をサターンで、ぜひ！

あのメガCD至高のタイトルがいよいよサターンで登場！「納得のいくデキを」ということで発売が先送りにされてきたが、綿密かつ繊細な手直しがなされアニメもグレードアップ、ようやく発売される見通しとなった。青き星から来たという謎の美少女少女ルーシアが主人公ヒイロと出会い、仲間と旅を続けるうちに人間らしい感情を取り戻していくさまを描いたこの作品は、間違いなくRPGの歴史に残る名作だ。ぜひキミ自身の手で、あの心に響く感動を体験してほしい。

ルーシアの目的は、この女神アルテナと会うこと。2人が出会うとき、どんなドラマが展開されるのか？

女神アルテナを守る四天王の1人レオ。獣人族である彼はロンファとつながりがあるようだが……。

主人公ヒイロは辺境の地に住む16歳の少年。自称赤竜の子供ルビィと近くの遺跡などで盗掘まがいのことを毎日していたのだが……。

ダンジョンもサターン版に際してグレードアップ。

魔法のエフェクトも豪華に。戦闘時の読み込みもかなり迅速になった。

総合ディレクター火野氏とキャラデモ演出赤司氏に聞く！

――メガCD版もきっちりまとまっていた感があるのですが、今回のサターン版ではどうでしょうか？

火野　基本ラインは変わりません。メガCD版でもかなり評価はいただいていたんですが、制作側からいうとやり残したところや語りつくせなかったところが実はたくさんあるんです。ですから今回はその辺りにスポットを当てて表現していこうと。その辺がサターン版に際しての増加分もしくは変更点の1つですね。今現在シナリオもいい感じに上がってきていますし。

――演出関係も大幅に増えているんでしょうか？

赤司　増えてますね。前はサラッと1回会って離れただけとか、セリフを流して終わったことを、キャラデモでていねいに段取りを組んで作り込んでいます。

火野　もはや移植作品とは言えないですね。メガCD版というしっかりした設計図をもとに新作を作る感覚なので大変ですよね。今、最後の追い込みをかけています。

赤司　サターン版の「LUNAR1」を作った時には火野監督が「グランディア」のほうにシフトしていた分、背骨が抜けていたような所がやっぱりあったんですね。ゲームを組む段取りはメガCD版の「LUNAR1」の頃から火野監督がずっとやってきた仕事だったので、今回は改めて背骨をきちんと組み直し、ビシッと1本筋が通った感じですね。

火野氏　メガCD版では主人公のヒイロがあんまり喋らず「……」のセリフが多かったんですが、それはちょっと失敗したなと（笑）。なんか半端なヤツだって印象になってしまって。メガCD版の「LUNAR1」ではアレスが全くしゃべらないのに周りが喋ったので無口な主人公になっちゃったんですね。2は少し喋らせようとしたら失敗して。で、「グランディア」では、逆にすごく喋る主人公で、プレイヤーの意志を離れてまで喋るところが若干ある、と。そういった課程を経ていい落としどころで「LUNAR2」の主人公の扱いっていうのを試してみたいな、と思っています。今回はキャラのフェイスも200枚ほど描き起こしてキャラの感情を表現すべく頑張っています。とにかく皆さんの心の中にある「LUNAR2」を越えようと頑張っていますので、期待して待っていてください。

このインタビューは次号でさらに詳しく紹介予定。ファンならずとも要チェックの話がギッシリだぞ！

総合ディレクター兼シナリオディレクター 火野 峻志氏

メガCD版「LUNAR1」の頃よりプロット作成やメインシナリオを担当。「グランディア」のシナリオディレクター。

キャラデモ演出 赤司 俊雄氏

企画デザイン工房『戦船』代表取締役。メガCD版「LUNAR1」からキャラデモ演出を担当。「グランディア」「カオスシード」の制作にも参加している。

※本文中の「LUNAR 1」は「ルナ　ザ　シルバースター」と「ルナ　シルバースターストーリー」、「LUNAR2」は「ルナ　エターナルブルー」をことをさします。

GAME ARTS/ESP

ガングリフォンII

GUNGRIFFON II

順調に開発が進み、発売日の4月23日をひかえ東京ゲームショウでも大々的に展示される「ガングリフォンII」。今回は数あるセールスポイントの1つとされる対戦プレイについて説明しよう。ちなみに協力プレイを行うときも、同様の準備が必要となるぞ。

●ゲーム アーツ/ESP●4月23日発売予定
●6,800円(対戦ケーブル同梱版8,500円)
●3Dシューティング●対戦ケーブル・ツインスティック対応

対戦プレイの全貌がいま明らかにされる!

前作から進歩した「ガングリフォンII」の最大の特徴は、通信ケーブルによる対戦プレイだ。

まずは対戦するために必要なものをそろえよう。通常1人でプレイするときに必要になるセットが2組み(もちろんソフトも)、そしてサターン同士をつなげる対戦ケーブルを用意すればいい。ちなみに、プレイ時の臨場感をアップさせるためにヘッドフォンを使うことをお薦めする。もちろん、ヘッドフォンを使うということは、ステレオ音声がオススメ。

これが対戦グッズだ!!

対戦に必要なもの

●モニター……………2台
●サターン……………2台
●「ガングリフォンII」ソフト…2本
●コントローラ…………2個
●通信ケーブル…………1本
●人間……………………2人

まずは対戦のしくみを理解しよう!

対戦に必要なものをそろえたら、あとは右で示した対戦の流れに沿って段取りを踏んでいけばいい。

対戦時のルールは下のカコミのどおり。片方が攻撃しているときはもう片方が回避行動に徹する。同時に撃ち合うことはない。常に相手を捕捉していることが勝利のカギとなるため、画面と音で相手の状況を判断できるようになろう。

片側が攻撃しているときは…

片側が防御に専念する!

OFFENSE

DEFENSE

「ガングリフォンII」VSバトルモード ルール説明

・1プレイヤー側と2プレイヤー側は、それぞれ攻撃と防御に分かれる。そして、攻撃側と防御側は一定時間(800カウント=40秒)ごとに強制的に交代する。攻撃1回、防御1回を1セットとし、最大4セットまで行なって勝敗を決する。

・相手を撃破したほうが勝者となる。どちらも撃破されなかった場合は、4セット終了後にダメージの少ないほうを勝者とする。ただし、戦闘区域から出てしまった場合にはその時点で出た側の負けになる。

・防御側は武器の発射はできない。しかし、支援攻撃は可能だ。

・防御側は、残りカウントが600カウントを切っているとき、照準を攻撃側プレイヤーに2秒間ロックし続ければ攻守を強制的に交代させられる(サイドチェンジ)。

・ゲーム終了後、対戦結果は戦況報告画面によって報告される。

(補足)

・照準は各武装によって異なるが、GUNとATMを相手に合わせた場合は相手に警告音が鳴ってしまい、危険を察知されやすくなる。

・普段は相手側はレーダーに映らず、オブジェクトカーソル(機体の周囲の枠線)も表示されない。しかし、一定時間同じ場所に居続けた場合は、それら2つが表示されてしまうので、発見されやすくなってしまう。

対戦までの流れ

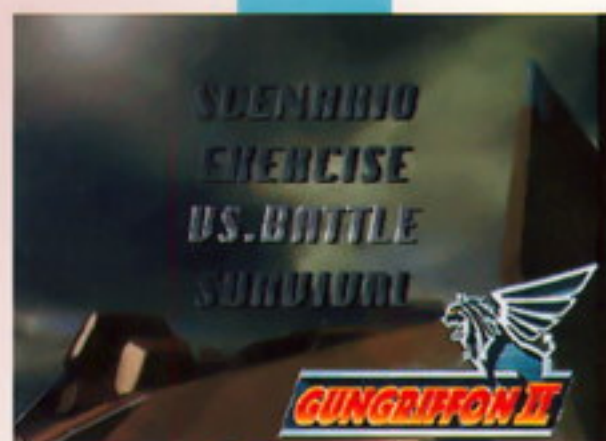
❶機材のセッティング

対戦ケーブルなどの必要な機材を接続する。この地道な作業をしっかりやっておくのが重要なのだ。

SINGLE SEATER
DOUBLE SEATER
OPTION
LINK
GUNGRIFFON II

❷「SINGLE SEATER」を選択

とりあえず一番上のモードを選ぼう。他のモードについては後日説明するので、もうちょっと待て。

SCENARIO
EXERCISE
VS.BATTLE
SURVIVAL
GUNGRIFFON II

❸「VS BATTLE」モードを選択

対戦を行うならこのモードを選択。ここでサバイバルモードを選べば、協力プレイが可能になる。

MISSION SELECT
VLADIVOSTOK

❹ステージ選択

対戦する舞台を選ぶ。デフォルトでは2つのステージが選べるが、条件を満たせば増えるらしい。

❺兵器選択

搭乗兵器を選ぶ。戦車やヘリなど全12兵器が用意されている。とりあえずいろいろ使ってみよう。

MACHINE SELECT
ARMAMENT GUN MG RP ATM
HIGH-MACS II

❻武器選択

搭載する武器を選ぶ。搭乗兵器によっては搭載できない武器があるので、注意すること。

WEAPON SELECT

❼先攻・後攻の選択

どちらが先に攻撃側に回るかを選ぶ。どちらを選んでも、大差はない。好きなほうを選ぼう。

先攻
後攻

❽対戦開始!

そして戦う。あとはルールによって勝敗が決められる。相手を撃破することだけを考えて戦え!

602

対戦プレイ時の全使用可能兵器・(12種類)

前ページでも触れたが、対戦で使用できる兵器は全部で12種類ある。主役メカのHIGH-MACS系はもちろんのこと、滑るような動きのブルータルクラブIIや、その大きさに圧倒されるエレファント。さらに、攻撃ヘリの類や対空車両のツングースカにまで搭乗できるのだ。HIGH-MACSとツングースカの戦いなんて、誰が見てもツングースカの圧倒的不利だが、そこを技術でカバーするのがアツイところ。やる価値アリだ。対戦ステージは今回紹介するのが、ウラジヲストクとリレハンメルとヘジャス。他にもあるようだが……。

前作をプレイしておこう!

対戦ステージは、デフォルトで選べるのがウラジヲストクとリレハンメルの2ステージだけ。しかし、バックアップデータに前作のデータが残っていると、それだけで1つ選べるステージが増えるぞ。

サウジアラビアのヘジャスが選べるようになるのだ。

ウラジオストク APC空軍基地

航空基地の内部で戦うことになる。格納庫などの背の低い障害物が多い。

視界が良好で、スムーズな移動ができる。しかし、それは相手にも同じことだ。

航空機が待機しているので、これらを排除しつつ、相手を追い詰めていこう。

12式歩行戦闘車改 HIGH-MACS II

HIGH-MACSの強化型で、次世代機へのテストヘッドも兼ねる主役メカだ。HIGH-MACS系の中でもっともバランスがとれた機体だろう。武器の制約などもなく、操作感覚にもクセがないので、非常に扱いやすい。

分類:HIGH-MACS

M19A1 ブルータルクラブII

アメリカが使用する高機動型AWGS。地上を走る機体の中では最速の移動速度を誇るが、クセの強い独特の操作感覚はかなり練習をつまないと、そのポテンシャルを生かすことはできない。装甲も厚く、武装も強力だ。

分類:高機動4脚型

12式装甲歩行戦闘車 HIGH-MACS

前作の主役メカだ。主役を取って代わられたHIGH-MACS「と比べると、装甲や移動速度などの面で若干性能は落ちるが、気にするほどではない。しかし、武装に関しては「3SG」と「VTG」が装備できないので注意。

分類:HIGH-MACS

ストゥームパンター

ドイツの2脚型の傑作、パンター歩行戦闘車の高機動改修型。脚部を高速移動可能なローラータイプに変更したことで、高速移動が可能になった。ただ、高機動型になったとはいえジャンプができないのは大きな欠点だろう。

分類:高機動2脚型

ヤークトパンター

ドイツが使用するHIGH-MACSだ。機体の構造上、GUN系の武器は装備できないのが難点だが、HIGH-MACS系の中では最速の移動速度を誇り、武装上の難点を補う高機動が魅力だろう。MGが2門から発射される。

分類:HIGH-MACS

エレファント

独立して長距離を移動し、敵陣深く侵攻可能な機体として設計された重装甲4脚型AWGS。移動速度は遅いが、攻撃力と装甲の厚さは全兵器中最強を誇る。相手から発見されやすいので、チャンスは確実につかもう。

分類:重装甲4脚型

と戦場となる舞台を徹底紹介する!!

ノルウェー リレハンメル 北50km

ウラジオストクとは違って、夜に戦闘が行われるため、視界が悪い。

視界が悪いのは相手も同じだ。逆手にとって捕捉してサイドチェンジを狙おう。

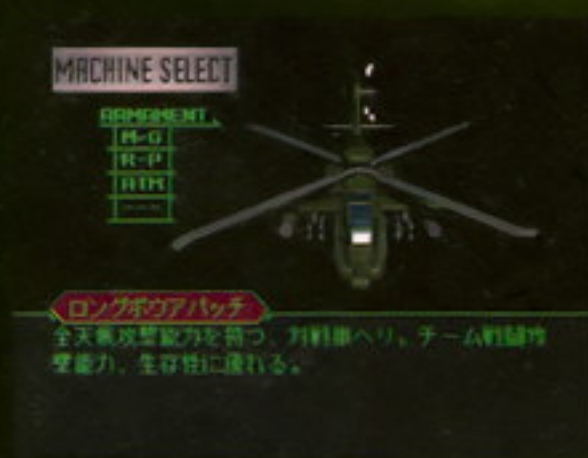
森林地帯をトラックなどが走っている。これらを破壊すると居場所がバレる？

サウジアラビア ヘジャス

戦闘区域内に点在する岩を利用して戦うほうがいい。地形を味方につけよう。

ここでは岩などに行動を制限されないぶん、ヘリのほうが有利に思われる。

まるで火星基地を思わせるような赤い大地だ。フィールドが非常に狭く感じる。

AH-64D ロングボウ・アパッチ

現在、アメリカ軍が配備を進めている最新鋭攻撃ヘリコプター。ゲーム内では僚機としても登場するこの機体は、搭乗可能なヘリの中でもっともバランスのとれた機体だ。耐久力は低いが、高機動を生かせればおもしろい。

分類:攻撃ヘリコプター

メルカバ Mk.Ⅲ

イスラエルが度重なる戦争の中で生み出したMBTが、このメルカバシリーズだ。ゲーム中ではザコ扱いになってしまうMBTたちだが、対戦でもやはりつらい。本当にうまいプレイヤーなら、なんとか善戦できるかも……。

分類:MBT

Ka-50 ホーカム

同軸・二重反転式ローター、乗員1名などの斬新な設計が光る、ロシアのカモフ設計局会心の作。その独特のローター方式から生み出される高機動は、ゲーム内でも健在だ。しかし、そのぶん扱いは難しくなっている。

分類:攻撃ヘリコプター

90式戦車

90年に自衛隊が配備を開始したMBTが、この90式だ。他の先進各国のMBTと比べても遜色のない高い攻撃力を誇るが、その一方で装甲防御力の低さを指摘する声があるのも事実。メルカバ同様、性能は最低に位置してしまう。

分類:MBT

AH-1W スーパーコブラ

ベトナム戦争の時代に誕生し、様々な改良を受けて現在も一線で活躍する攻撃ヘリの傑作。ゲームで登場するのはエンジンを双発化し、武装を強化したW型と呼ばれるものだ。上記の2機に比べて性能的に若干見劣りする。

分類:攻撃ヘリコプター

2S6M ツングースカ自走ミサイル対空砲

世界で初めて対空砲と対空ミサイルを搭載した対空車両。砲とミサイルの短所を互いに補うことで、対空戦闘能力を上げている。ゲーム中ではMBT同様、性能は最低ラインだ。しかも、GUN系装備は一切不可となっている。

分類:対空車両

人は生まれ、やがて

-1

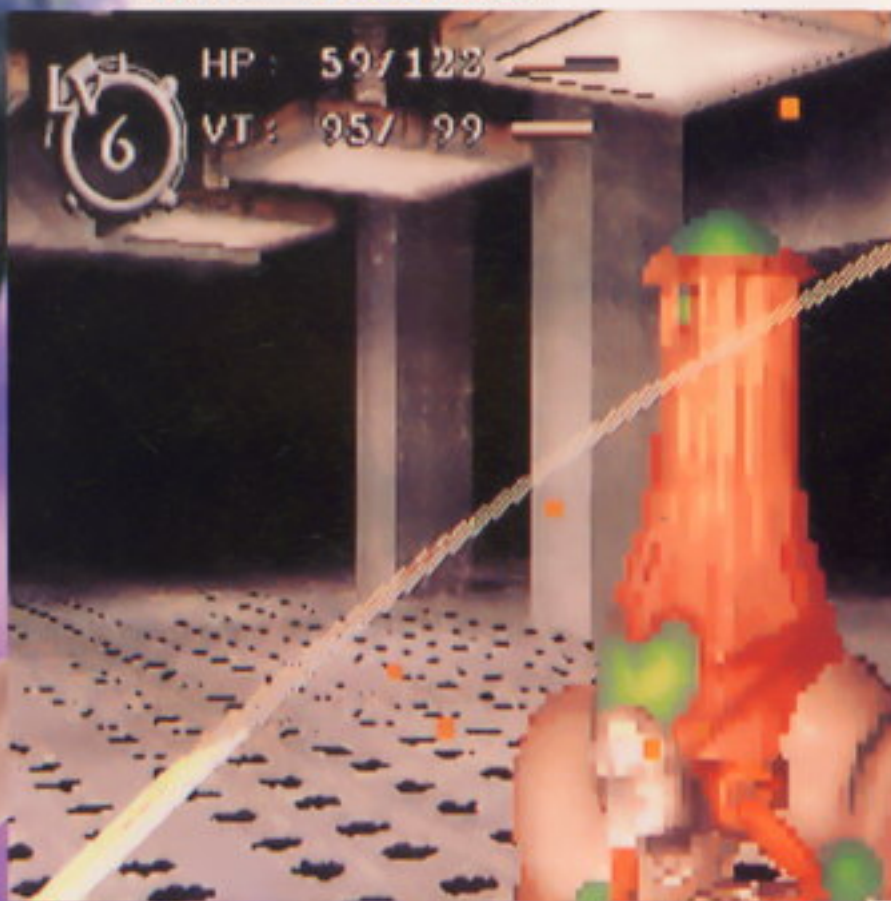
——主人公——

その記憶に"罪の意識"だけを残す青年。異形を浄化できる能力を持っているが、その理由は不明。異形が巣食う神経塔へと向かう。

3DリアルタイムRPGならでは

「バロック」は、すべての事象がリアルタイムで進行する3DRPGであり「移動シーン」と「戦闘シーン」といった区切りはない。あえて言えば、目の前に敵"異形"が存在するときが戦闘中ということになる。プレイヤーは、剣を振るって敵にダメージをあたえることもできれば、敵に背中を見せて遁走してもかまわない。すなわち、すべての行動はプレイヤー自身にゆだねられるというわけだ。

さらに、異形は各々が独自の思考で行動し、種類によって攻撃方法もことなる。そうしたことを把握し、敵にあわせた戦術（横に回り込む、特殊なアイテムを投げる、罠を仕掛ける）を選ぶことで、戦闘を有利にはこぶことができるのだ。

剣が主人公のおもな攻撃手段となる。もちろん移動しながらの攻撃も可能だ。

たとえ多数の異形を目の前にしたとて、無理に戦う必要はない。退くことも戦法の1つだ。

攻撃アイテムを使えば、異形を一気に倒すこともできる。的確な状況判断が重要なのだ。

BAROQUE
バロック

5月の発売に向けて開発が進む「バロック」。ゲームの鍵となるシステム面を中心に紹介していこう。また、米光総監督とサウンドコンポーザー岩田氏との対談も掲載。誌面では伝えきれないサウンドの魅力を感じとってほしい。

●スティング
●5月14日発売
●6,800円● 3 DRPG
●1人プレイのみ

STING

消えゆく――そして世界も

の緊張感あふれる戦闘システムに迫る!

ここで紹介しているアイテムを主人公が装備することで、攻撃力や防御力を高めることができる。ただし、ゲーム開始時の主人公は、アイテムを1つも持っておらず、出会った人からもらったり、所々に落ちているモノを拾うことで、数を増やしていくことになる。

おもな攻撃手段である剣は、その間合いに異形をとらえることでダメージをあたえられる。また、攻撃範囲や効果も、装備した剣の種類によって変化する。武器を装備していない場合は、間合いの短いパンチでの攻撃となる。

剣

主人公の"浄化能力"を高めるための道具。さまざまな種類が存在し、炎や雷といった属性を有し、特殊な効果を発揮する剣もある。

天使銃

"上級天使"から手渡される。弾数制限はあるが、遠距離攻撃能力と一撃必殺の威力をもつ。倒した後に舞い散る羽にはどんな意味が?

攻 装備アイテム 防

異形からの攻撃ダメージを軽減させる装備アイテムが「コート」と「偽翼」である。コートは主人公の防御力を高め、異形が繰り出す物理攻撃のダメージをやわらげる。そして偽翼は、直接的なダメージを軽減する能力は低いものの、異形の特殊攻撃を防いだり、主人公の能力を増加させるなどの役割を果たす。

また、攻撃・防御どちらの装備品も、特定のアイテムの使用により、能力自体を高めていくことが可能だ。

FLOOR BF2
LEVEL 3
ITEM
浄化の剣
運気のコート
持久偽翼
運気の剣
運気の剣
流星の剣
天使銃・3
皮のコート
体力のコート
心臓の種
自分
持久偽翼
VTの減りが3／4になる偽翼。

コート

身にまとうことで防御力を高めるコート。一般的なRPGでいう鎧と考えるといいだろう。特殊効果を持つコートも存在する。

偽翼

翼の形をした装備品。効果はさまざまだが、主人公の力になってくれるはず。装備した姿は、まるで天使のようだが……!?

Creator's Cross Talk 「バロック」の音

画面写真を眺めているだけで"ただならぬ"オーラを感じる「バロック」だけに、そのBGMも気になるところ。総監督の米光氏と音楽を担当した岩田氏の話を聞けば、その「ゆがんだ音色」が聴こえてくる、かも?

――「バロック」流、音の作り方とは?

岩田 まず最初にビデオを見せてもらいましたよね? ファッションデザイナーが服を作っているような映像とか。

米光 "ショキショキ"ハサミで切っていて、海鳥の声、ピアノの音、ミシンの音などが重なるんです。その重なり具合がカッコ良くて。

岩田 いろいろ見せてもらったんだけど、だんだんワケがわからなくなってきて(笑)。企画書を読んでも"異形"とか、僕の知らない言葉がたくさん出てくるし……。それで「米光さん、もう少し説明してください」と。

米光 だからポエムを書いたんだよね。

岩田 ところが送られてきたのは『天窓から入ってくる夕陽がねじれ、はりつけにされた像の目から流れる涙を血の色に染める』とか、なんだか夢見の悪い朝、目覚めてすぐに書いたような文章ばっかりなんですよ(笑)。『幻の車がつぎつぎと急ブレーキをかけるが、全員ひきころしてしまった』なんてね。さらに米光さんからは「急ブレーキだからって、ここで"キキィーッ"なんて音を入れたらダメですよ(笑)」と、釘をさされる始末。

米光 あのポエムのとおりに、曲を作られたら困るから……。あくまでイメージだけ、ということで。僕としては基本的に「曲らしい曲にはしない」という考えがあったんですよ。とにかく鋭い音を作ってもらって、たとえそれが口ずさめるようなメロディーでなくてもいいから、そのまま"ガンッ"とそこにあるような感じにしてほしい、と。

岩田 でも、あのポエムのおかげで、去年の暮れから今年の初めまで、僕の頭のなかは、かなりヤバイ感じでしたよ。曲を作ってるとポエムが頭から離れないじゃないですか(笑)。

――たしかに、異様な感情を呼び覚ますような曲もありましたね。

岩田 通称「念仏曲」は怖いよね。

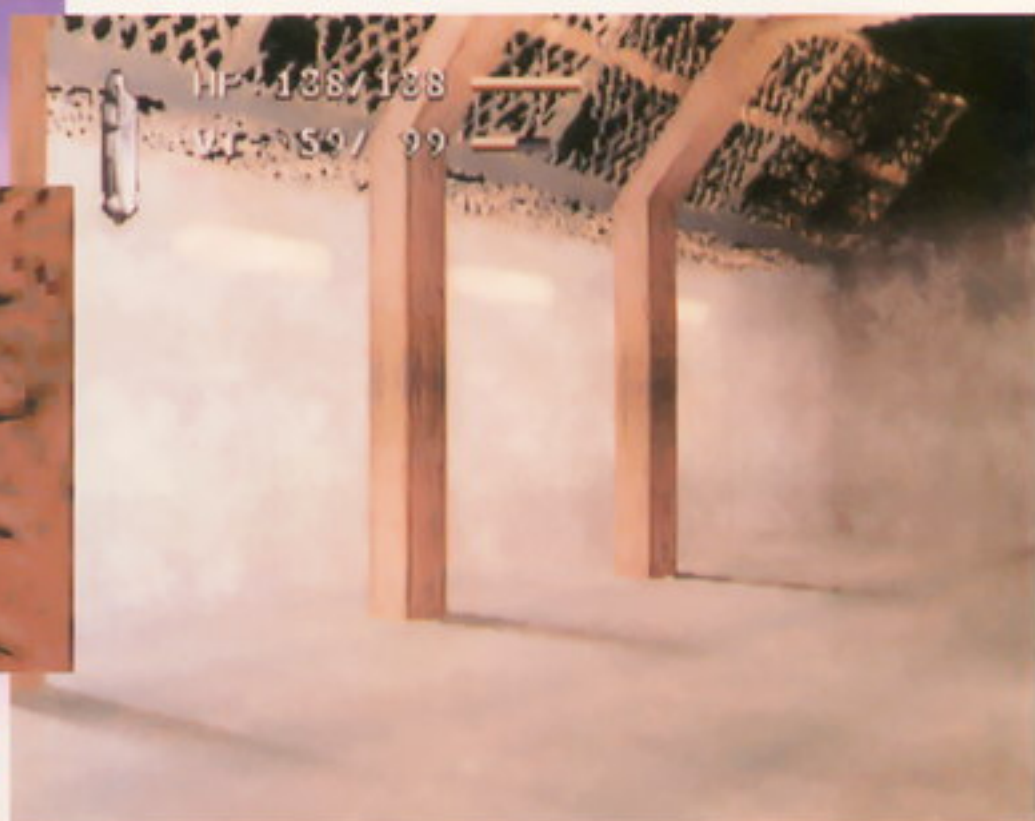
→P81

【神経塔】――すべての謎を孕(はら)む場所

ゲームのおもな舞台であり、すべての謎が集約する場所――それが「神経塔」。歪み・成長し・変化を繰り返すこの塔では、つねにフロアの構造が変貌し、訪れるプレイヤーに、いつも違った顔を見せる。上級天使が「向え」と言い、何かが待つであろう最下層ですら一定の階数ではない。その内部には醜悪な異形や奇妙な仕掛けが足を踏み入れた者に牙を剥くべく待ち受けている。また、異形以外の人物が姿を見せることもある。彼らがなぜそこにいるのか、そして何を伝えるのかは、謎のままだ。

DUNGEON 迷宮

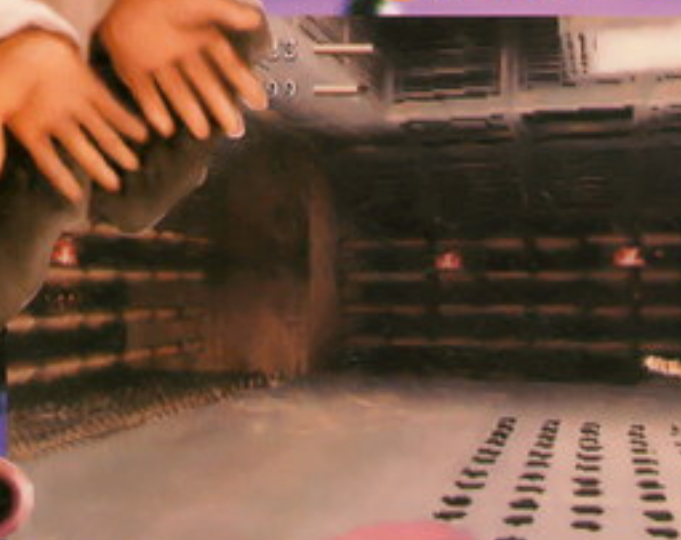
ことなる広さの部屋同士が狭い通路で結ばれる構造の神経塔内部。主人公はつねに階下へ進む。後戻りはできない。

正体不明の構造物が並ぶ様子は、ある種の美しささえ感じさせる。だが、見とれている余裕はない。

BATTLE 戦闘

襲いかかる異形の攻撃は、主人公の体力を容赦なく減らしていく。剣を振るい、歪んだ存在を浄化させるのだ。

異形を倒していくことで主人公はレベルアップしていく。効率よく経験値を稼いでいきたい。

GADGET 仕掛け

写真のように、スイッチを入れることで状況が変化する仕掛けも用意されている。なかには体力を減らされる仕掛けなども存在するが、うまく活用すれば異形にダメージをあたえることもできる。

ENCOUNTER 遭遇

大熱波により歪んでしまった世界、主人公が生きる意味、そして世界と自分の関わり……。物語を解き明かすための情報のかけらは、塔内で遭遇する人々との会話のなかに散りばめられている。

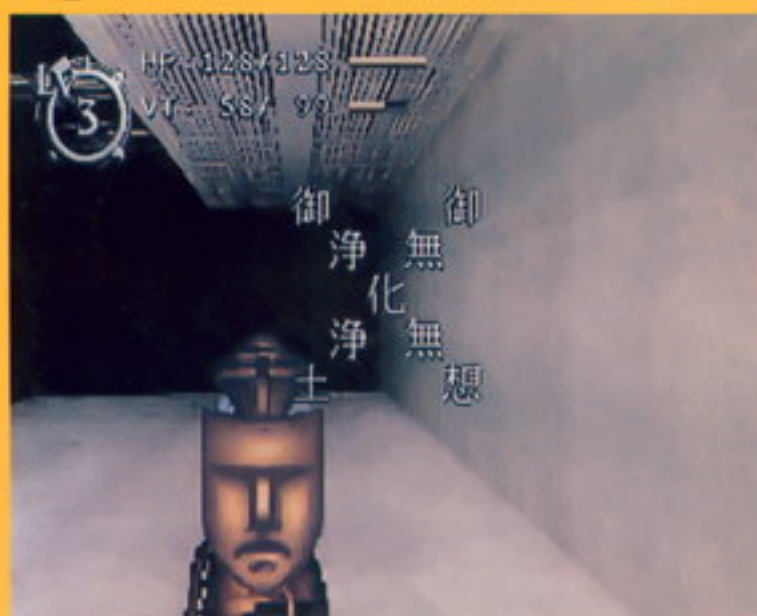
「天使」と呼ばれる者と、それ以外の人々。「バロック」世界の住人は、このように大きく二分できる。その違いも徐々に明らかに……。

――イライザ――

神経塔のフロアに忽然と姿をあらわす謎の少女。主人公が初めて彼女と会うときは、近づくことすら拒まれるだろう……。

「東京ゲームショウ'98春」の注目点は……

3月21(土)、22日(日)、幕張メッセで行われる東京ゲームショウのESPブースにて、ついにプレイ可能なバージョンの「バロック」が展示される。ここでは、限られた時間のなかで効率よく「バロック」の世界を体験できるように、その注目点をまとめてみた。当日は初めて手に触れる「バロック」の感触を存分に堪能してほしい。

SYSTEM　システム

ランダムに形成される神経塔のフロアや、異形との戦闘に注目。リアルタイム感を味わおう。短時間で物語性を感じ取るのは難しいが一度死ぬことで何かが……!?

SOUND　サウンド

今回の対談で語られているように、これまでのゲーム音楽の概念を破壊するかのような、特異なサウンドに注目。「不気味」の一言だけでは語れない何かを感じられるはずだ。また、CRI ADXを使用したクリアな音質にも耳を傾けよう。

―アリス―
神経塔内部で主人公と出会う少女。彼女の口から放たれるのは主人公の過去への叱責……。

VISUAL　ビジュアル

厳密な光源処理がほどこされた画面の美しさに目を向けよう。とくに神経塔内部における陰影の移り変わりに注目。また、ディティールまで細密に描写された美しいムービーも必見。完成されたオープニングムービーは圧巻の一言だ。

BAROQUE REPORT cd data file 100名プレゼント

「バロック」に関する種々のデータが収録された「バロックリポート CD データファイル」をサタマガ読者100名にプレゼントする。キャンペーンで入手しそこなった人にはこれが最後のチャンス。下記の応募方法をよく読んで応募しよう。

異形のビジュアルやキャラクターイラスト、ムービーなどを見ることができる。「バロック」な人にはたまらない。

【募集方法】

まず、右の①応募券(コピーでも可)に、あなたの郵便番号、住所、氏名を記入、さらに、②別紙(どんな紙でもOK)に、郵便番号、住所、氏名、職業(学年)、年齢、電話番号を書き込んで、①と②を封書で下記のあて先まで送って下さい。締め切りは3月末日(当日消印有効)。
【あて先】〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株) セガサターンマガジン「バロックCD」係

〒□□□-□□□□
〈住所〉
〈お名前〉　　様

岩田 匡治 氏
ゲームミュージックコンポーザー。現在はフリー。本人いわく「労働意欲のなさを発揮して自由気ままに仕事をする時もある社会人失格君」とか(!?)。代表作に「オウガバトル」「タクティクスオウガ」「トレジャーハンターG」(以上SFC)、「ファイナルファンタジータクティクス」(PS)。

米光　画面見ながら聴くと、かなり怖いね。自分で作ってるゲームなんだけど、少し嫌になった(笑)。それはそれで「成功」ということなんだろうけど。

岩田　以前、米光さんと一緒に作った「トレジャーハンターG」とは、まったく逆の作り方だよね。「タクティクスオウガ」もそうだったけど、曲自体に「泣け!」「苦しめ!」と叫ばせて、その場面で"プレイヤーが感じるべき気持ち"を表現する、ゲームの音楽はそういう方法が多いから……。曲に状況説明させる、とでも言えばいいのかな。

米光　でも「トレG」の時も、岩田さんの作る音は新鮮な響きがしたんですよ。1つひとつの音が安易じゃない。気持ちいいのはもちろんですけど、聴いてておもしろい。だから「バロック」もお願いしたんです。

――では、楽譜も5線譜では書き表せないようなものに?

岩田　そうですね。叫び声とか、工場の騒音とか、そういう音を時間軸に沿って貼り付けていくような感じです。1つ音をいじっては聴いて、また混ぜては聴いて。米光さんへの報告も「最近はこんな粘土をこねてます」みたいな(笑)。

米光　「進んでますか?」って電話したら、「今日は1日中、水の音を録ってました」という返事が……。

岩田　もちろん、そうやってサンプリングした音は加工してしまうので、曲を聴いても簡単にモトネタはわからないようになってますけどね。この「バロック」の曲は、僕らが生活していた空間が壊れてしまって、でも、その記憶はどこかに残っている……そんな雰囲気にしたかったんです。どこかで聴いたことのある音なんだけど、それが何の音かはわからない。そういう音を目指したんです。

米光 一成 氏
「バロック」総監督。開発も大詰めで、今まで以上に忙しい日々。連載小説「バロック▲前史」の原案・監修のほか、曲の発注にあたってポエムを書くなど、多才な一面をうかがわせる。「魔導物語」(MSX)や「ぷよぷよ」(FC・MSX)の企画、「トレジャーハンターG」(SFC)の監督として知られる。

ファンは見逃すな!! ESPブースで垂涎の

いいゲームをプレイすると、プレイしている時以外でもその作品に接していたいもの。その願いを聞いてくれたのか、ESPでもゲーム関係グッズをリリース!! そして、それをゲームショウで販売することになったのだ。しかも、これらすべてが限定品。数が限られているだけに必ずゲットしたいところだね。今のうちにお金を貯めろ!!

グランディア GRANDIA

名称	個数	値段
プーイのぬいぐるみ	限定500個	2,600円
うみねこ亭の休日	限定1,000部	1,500円
ポスターA	限定100枚	1,000円
ポスターB	限定100枚	1,000円
ジグソーパズルA	限定500個	1,200円
ジグソーパズルB	限定500個	1,200円
テレホンカード	限定500枚	1,200円

言わずと知れた、ゲームアーツが総力を結集して制作したRPG。本誌読者レースでも常に上位に位置し、サタマガグランプリでもみごとグランプリを獲得。今回でも、もっとも高い人気を誇りそう。中でもプーイのぬいぐるみは、ぜひ手に入れて振り回してみたい!?

時にはホロリと、心にしみわたるシナリオも魅力の1つ。冒険活劇のすべてが集約!!

プーイのぬいぐるみ

ゲーム中ではスーに振り回され、あげく敵にぶつけられた(笑)プーイ。ぬいぐるみでも同じ運命に?

限定500個

オフィシャル設定資料集 うみねこ亭の休日

各キャラクターの細かい設定や、未発表の資料まで一挙掲載。インタビューも掲載されているぞ。

Now Printing 限定1000部

ポスター2種類

昨年、JRの駅などで貼られていた宣伝用ポスター。今となっては数が少なくなっており限定100枚のみ販売。

こちらも駅などで張られていた。両方ともA全判サイズで、2種類ペアで貼ると、かなり迫力があるぞ。

限定100枚

ジグソーパズル2種類

どちらも108ピースと、手頃に楽しめるボリュームのジグソーパズル。

限定500個

テレホンカード

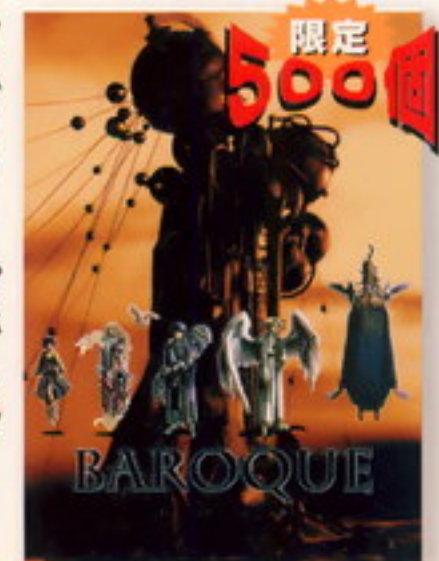
使おうと思っても、もったいなくて使えない? なら複数買ってみる?

限定500枚

BAROQUE

名称	個数	値段
ジグソーパズル	限定500個	1,200円
テレホンカード	限定500枚	1,200円

謎の惨劇“大熱波”によって荒廃した地球が舞台、主人公が死ぬことで物語が展開するなど、謎の多いRPG。その異様な雰囲気に飲まれる読者も多いと聞く。完成が実に楽しみな作品だ。

戦闘はアクション性が強いものになっているようだ。

ジグソーパズル

鬼頭栄作氏がモデリングを手掛けた神経塔をバックに、キャラクターが並ぶ。108ピース。

限定500個

テレホンカード

背景の赤くうねった大地?が恐怖感を増幅している。

限定500枚

SILHOUETTE MIRAGE

伏せ、投げなど多彩な動作はもちろん、左右の向きで属性が変わる攻撃が特徴の、非常に斬新なアクション。感動的なエンディングも好評だった。

名称	個数	値段
ジグソーパズル	限定500個	1,200円
テレホンカード	限定500枚	1,200円

ジグソーパズル

限定500個

テレホンカード

限定500枚

キャラクター勢揃い、といった感じのジグソー&テレカ。ジグソーは108ピース。

限定アイテムを販売するぞ!

GUNGRIFFON II

限定300個

これが外人部隊の正式キャップだ。これを被ってツインスティックを握れ!!

特製BBキャップ

名称	個数	値段
特製BBキャップ	限定300個	2,200円

ケーブル対戦、リプレイモードなど、前作から大幅なパワーアップを施した3Dシューティング。操作感覚も向上しているらしい。

今回は、要望の多かったツインスティックにも対応しているぞ。

RADIANT SILVERGUN

トレジャー初のシューティング&アーケード作品。ボムなどアイテムが一切なく、3つのボタンの組み合わせで7種類の攻撃方法を駆使するという異色のシステム。ST-V基板。

「蒼穹紅蓮隊」の音楽も担当された崎元仁氏作曲の作品が3曲収録。

シングルCD

限定1000枚

ステージ中は、ザコ戦よりボス戦が中心。

名称	個数	値段
シングルCD	限定1,000枚	1,200円

ゆみみみっくす REMIX

なんともほのぼのした雰囲気が、多くのユーザーを魅了。

限定700個

穴あけねずみのぬいぐるみ

ジグソーパズル2種類

本編中で登場した穴あけネズミが手に入る!!

パズルはどちらも描き下ろし。108ピース。

限定500枚　限定500枚

名称	個数	値段
穴あけねずみのぬいぐるみ	限定700個	1,600円
ジグソーパズルA	限定500個	1,200円
ジグソーパズルB	限定500個	1,200円

MEGA-CDから移植されたインタラクティブコミック。竹本泉ファンなら必携モノのソフト。

LUNAR SILVER STAR STORY

キャラ総登場という感じの仕上がり。プレイした日が蘇る……。

テレホンカード2種類

今回を逃したら手に入れられない? さあ、どっちが欲しい?

限定500枚　限定500枚

シナリオは重馬敬氏、キャラは窪岡俊之氏と豪華スタッフ。

名称	個数	値段
テレホンカードA	限定500個	1,200円
テレホンカードB	限定500個	1,200円

かつて、MEGA-CD最高のRPGと謳われた作品。サターン版では担当ライターを「MEGA-CD版はあらすじ」と言わせるほどさらにパワーアップ!!

だいな♥あいらん

本編の他に「予告編」も発売され、それを見たかどうかでも分岐が。

こちらの2つのパズルも竹本先生描き下ろしの作品。貴重だぞ。

ジグソーパズル2種類

ゲームファン、コミックファン、どちらも欲しくなるデキだぞ。

限定500個　限定500個

名称	個数	値段
ジグソーパズルA	限定500個	1,200円
ジグソーパズルB	限定500個	1,200円

「ゆみみ～」と同じくデジタルコミックだが、サターンオリジナルということだけあって、しゃべる、歌う、動くの三拍子揃ったOVA顔負けの作品。収録された歌の歌詞は、なんと竹本泉先生自らが作詞されている。サウンドトラックも発売中。

Code R

テレホンカード

限定500枚

一見、硬派なイメージのこの作品に華を添える女性キャラが並んだ。

レースゲームとアドベンチャーゲームが見事に融合したクインテットの自信作。恋愛要素ももちろんアリ。

名称	個数	値段
テレホンカード	限定500枚	1,200円

イベント&グッズいっぱいのESPブースへ!!

今回のESPブースはすごいですよ。物販スペースではプレミアムグッズの販売はするし、ステージでは「ガングリフォンII」「コードR」のイベントはあるし、そして「バロック」は初めてプレイできるのです。さらに参考出品の「レイディアント シルバーガン(アーケード)」は筐体を設置。これは、楽しめることまちがいなし! とにかく会場に来たらESPブース目指して走ってきてください。物販グッズは数に限りがありますのでお早めにお買い求めください。

(ESP広報　小笠原)

※実際の商品は写真と異なる場合があります。価格は税込みのものです。

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

SEGASATURN

セガサターンで、コンビニ全国制覇だニャ。

Convenience 2

セガサターン版 新発売！

コンビニまるごとシミュレーション

昨年3月に発売しロングランセールスを続ける「ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～」の新作が早くも登場します。サブタイトル通り、今度は全国制覇が目標です。前作に比べ、グラフィックのクオリティが格段にアップしマップ数が増加したほか、イベントバリエーション、高速モードで単調さを解消し、ヘルプ機能や珍品収集など、機能的、システム的にも大幅にバージョンアップしています。しかも、店員への指示、店員の名前のリネームや、店マークのサンプルが増加、季節ごとにマップに様々な変化があるetc･･･の他機種版にはない機能も満載です。

'98年3月12日(木)発売 価格5,800円(税抜)

●セガサターン専用CD-ROM ●T-4317G ●プレイ人数(1人) ●パワーメモリー必須

Convenience Store Simulation Game.

ザ・コンビニ 2

全国チェーン展開だ！

ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http//www.human.co.jp

読者投稿コーナー

LETTERS PARK めざせ投稿KING!!

でも、留年…。

Weekly掲示板

オリンピックが終わって、次はWカップだぜぃ！ ダイナスティーカップも幸先良く韓国を撃破。プロ野球もオープン戦が始まって、もう、スポーツ好きにはたまらん！ だから原稿遅れてごめんね♥（編集者の顔が怖いよう）。今週もはじまり〜。

●せがた三四郎もいいけど、個人的には倉田てつをさんのせがた三四郎BLACKが見たいです。さらにキングストーンの力によってせがた三四郎BLACK RXに……え？ そんなの知らない？ そんなことないスよね。

（愛知県　緑色ランタン）

知ってるよ。確かにちょっと見てみたいけど、シロ！ と強調しておいてBLACKって、結局じゃあサターンは何色になるのだろう。グレーか。

●オレのサターンが2歳の誕生日を迎えました。

（新潟県　目からビーム☆）

おめでとう。ちなみに目からビーム☆のサターンの誕生日は2月2日、3並びの2なのね〜ん。いやめでたい。

●友達に「一緒に投稿しよう」って言ったら速攻で断られた。くそーっ、お前なんかネタに使ってやるーー!!

（兵庫県　ドリームメーカー）

投稿、それはつらく苦しい道。投稿、それは天国と地獄。ドリームメーカーよ、君は偉い！ これからもビシバシ投稿に励むべし。

●私が室内用にはいているズボンは、スソから20センチくらい切れ目が入っている。もう少し破れればチャイナ服になる。……見たい？

（神奈川県　阿曽アキヒロ）

う〜ん。見たいよ〜な、見たくないよ〜な。ところで最近、阿曽母&妹は元気？（おそるおそる）。がんばれ阿曽、負けるなアキヒロ！

●年明けてから21枚のあて先ハガキのイラストを描いて送った私。でも、2月からは郵便番号7ケタよね。私の送ったあて先ハガキは3ケタのままのやつ。つまりは載せてもらえない…。くすん。なぐさめて〜〜。

（大阪府　智）

ぷっ。めげるな、智！ 次だ次！ 今度はちゃんと7ケタで送るように。

●久しぶりに家に遊びにきた5歳のいとこにおじちゃんと言われてしまい、思わず涙してしまった。まだ13歳なのに……。

（大阪府　ムTu）

人はいつかじじ、ばばになるのじゃ。予行練習と思えば……（若すぎか？）。こちとら「もう涙なんてかれちゃったわ…」（かなりの年寄り談）。

●夜中、最もテンションの高い時間に感情の赴くまま書いたハガキをうっかりそのままポストに入れてしまうことがしばしば〜。そんな時は「あ、編集部が火事になればいいのに……」と切実に思うのです。

（岩手県　沖田へばる）

夜書いたものは朝必ず読み返せって言うもんね。でもテンション高いほうが、採用率高いかもよ。編集部火事は、本当によく燃えそうな素材が満載なのでかんべんしてくれ。

●半年前のハガキが載るのは、机の下に落としていたハガキを半年ぶりの大掃除で発見するかららしい。

（愛媛県　海の魔王）

やばい、見透かされてる。今、わしの机の下は、ブラックホール〜。

●家のそばの病院にあった桜の木10本くらいが、病院の建て直しとかで全部切られていた。もうすぐ咲いたのに。毎年楽しみにしてたのに。山積みになってた木々が結構かわいそうでした。

（愛知県　江ヶ滝ささ）

なんか泣けてきちゃう光景だったろうね。年を取ると、人や場所が変わっていく姿を見なくちゃいけない。つらいけど変わらないものなんてないから、それを受け止められる度量のでっか〜い女・男になろうぜ！

●上本メツヲさんへ。私なんかサタマガで脇の下も切ったもんね。……ウソ。くやしくて（でも手首は切れたよ。ウフフ♥）。

（福島県　みかりん）

（略）傷物協会へようこそ。みかりんは手首部門の部長さんに……って、手首は切れちゃだめだってば。

●トマトジュース飲みたい。

（宮城県　KAZ丸）

わしも。ペットボトルで買ってるもん、わし（えばってどうする）。「吸血鬼KAZ丸&管理人」と呼んで。

●先日、「コアラのマーチ」1箱に、あのマユゲコアラが2つも入っていました。これを、L･Pにハガキが載ることの前触れだと考えるのは調子が良すぎますか？

（山口県　長月奈々）

その運を分けてくれい〜。マユゲコアラって一回も見たことないんだよね（運なし？）。でも、マユゲコアラが出なくても投稿してね。

卒業式シーズン。すべてのいろいろなことから卒業する人に、「卒業おめでとう！」。寂しさと、これからの新生活へのドキドキ感で胸がいっぱい……そんな気持ちをハガキに書いて送ってね。それでは来週までアディオス・アミーゴ！

今週のミクスチャー

福岡県／中野貴仁

SILHOUETTE MIRAGE.
IZAM & SHINA

シャズナ→シャイナ……って、どういうわけじゃい！ 可愛いっつうの！

静岡県／IMA

ウテナの記事楽しかったです！

独特のパワーで世間を煙に巻きつつある「ウテナ」。サターン版も期待大。

東京都／クレイジーじじい

ピカ肘とは!?
〜接近短打の八極拳に対し大きな動作で遠距離攻撃を得意とする拳法"劈掛拳"。
二つの流派を合わせ学ぶ拳法家も多く、「劈掛で入って八極で決める」戦法が理想とされた。
劈 掛 肘
ピカチュウとは『劈掛肘』と書き遠い間合いから攻め入り接近戦につなぐ一連の連続技のことである!!

ピカ八極の必殺拳！ 昔サンデーでやってた「拳児」を思い出した。ピカー！

富山県／上本メツヲ

ソウルハッカーズ
ヴィクトル
ドン・ドラキュラ知ってる？
ユーイチ
西

手塚先生の手書きフォントってかっこいいんだよね。上本は手塚っ子なの？

4コマ。

富山県／爽健美酒

あるある～ん。最近「4コマ」と銘打ってるにも関わらず3コマが多い。はうっ。

神奈川県／ウッディ

「ウッディの漫画が読めるのはサタマガだけ！」（本人談）だそうで。応援しよう。

広島県／30円

切ないラヴストーリィっちゅーてんねん。やったもん勝ちのネタっちゅーてんねん。

埼玉県／西田真吾

漫画的にはグーですが、ウスズミ使っちゃイヤン。次からは黒一色で頼むッス。

LOVE²愛してるかい!?

フランク様へ…
大阪府／ANNE松本
～in シャイニング・フォースⅢ

「私を仲間にしたくば、力づくでかかってこい！」あなたにお会いしたとたん、私は思わず「きゃあ、ザッパ様！」と叫んでしまいました。あなたはあのザッパ様に、とても良く似ておられたから……。シャイニング・フォースⅠのウルフバロン、ザッパ様は本当に素敵なお方でした。孤高なまでに強く、気高く、その身を賭した戦いぶりに何度窮地を救っていただいたことか。私、ザッパ様を心より信頼申し上げておりました。Ⅱのゲルハルトは同じ獣人とは思えぬ程、脆弱で頼りになりませんでしたが、フランク様は違います。寡黙ながらも内に秘めた野性の本能で果敢に戦い、数多くの勝利を我が軍にもたらしてくださいました。まさにあのザッパ様の再来、非常に心強く思うと共に、フランク様には全幅の信頼を寄せております。その白銀に輝く爪は、我が軍の守り神、その雄叫びが戦場に響き渡る時、勝利は必ずや我が軍に訪れることを確信しております。

作戦参謀　ANNE松本

ー信頼と愛、どちらが欠けてももう一方が成り立たないのであります。

Love♥Love♥田中美沙さん♥
山梨県／暗黒大魔王
～in同級生

あなたにお会いしたその時、僕の心はあなたに酔ってしまいました。あなたのことを考えると眠れないことが多数あります。特に髪型、ポニーテールは何とも言えないほどVery Goodです。しかし、あなたをいまだに手に入れることができない。だが、そこがまた、あなたの魅力のひとつです。あなたを手に入れることを目指している今日この頃です。

ー手が届きそうで届かない、ってのがイイんだよね～。片思いの醍醐味。早く両思いになれるよう、頑張れ！

～涼子～
神奈川県／ブラック★ギャグ
～inルームメイト

ああ、涼子ちゃん、電話ではいつも同じことを言っていたね。それにしても土、日、祝日まで6時にならないと学校から帰ってこないのには驚いたよ。やっぱり受験生だね。約束通り、2月の終わりには予定を入れてないから、きっとどこかへ遊びにいこうね。でも、涼子ちゃん、一体何人と約束したんだろう。

ーやっぱり受験生だね、で引きさがるアナタがニクイ！（笑）惚れた男の弱味ってやつだよコンチクショー。

彼は彼だった。
群馬県／ユーサン
～inソウルハッカーズ

全然気づかなかった。それはソウルハッカーズの2周めをやっている時だった。空港でボスを倒した後、彼が来た。メッセージ内容はすでに知っていたので聞き流していたら、彼の最後の言葉が、ふと気になったのだ。次の瞬間、電気が流れた。

彼は彼だった。最初の彼の言葉の意味がわかった。誰かに言いたかった。彼は彼だ。それだけなのです。

ーラブレターとは違うけど、愛とゆうか気持ちのこもった手紙なのねん。ところで本名が書いてなかったので、取り急ぎ連絡ちょーだい。頼んます。

ハイ、今回は春のラブラブ増量パックでお届けしました。現実でもゲームの世界でも、あなたに素敵な出会いがありますようにお祈りしつつ、沢山のおハガキ待ってま～す。（笑）

電脳買物少年・少女

☆VFCGポートレート・ジェフリー新品30円。挑戦者求ム。

（埼玉県　アラン・スカドン）

いつからそーゆーコーナーになったんだよココ。母の恵みの30円……。

☆予約していた「カオスシード」を受け取ろうと店に走った。開口一番、「カオスコン……」「はい?」「あ、いや、カオスコン……」「え？」2度も間違えた。やっぱり普段言い慣れてると、ポロッと出るものですねぇ。カオスコントロール。

（愛媛県　蘇命）

「南の島」と聞いてカメハメハ大王ではなくブタが出るのも同様、全てサタマガ読者の証。もう戻れない……。

☆街……街かぁ。時間ないから今回は見送ろうと思い、サタコレでガンダムだけ買って店を出ようとした時、店員さんが「これどうぞ」と街の体験版をくれた。体験版やると絶対やりたくなるだろうと、その場で街を買っちゃった。店員さんタイミング良すぎ！　（福岡県　中野貴仁）

我慢できない君のゲーム魂に乾杯。

☆ファイティングバイパーズを98円で購入。そこでもらった懸賞ハガキを送ったら、GBポケットに当選した。いやー、こんなこともあるもんですな。（三重県　やくたつかな?）

またも懸賞話。みんな羨ましいぞ。

どきどき♡懺悔室

ハァ～イ、今回はちょっぴり控え目さんな懺悔室でゴメンネ♥次回は戻る予定だから安心して沢山ハガキ送ってね。お姉さんのオネガイよ♥

☆全国のサクラ大戦ファン、ごめんなさい。オイラはどうしても「ソレッタ織姫」を間違えて「ソシエッタ代官山」と言ってしまう悪いクセが治りません。罰として、努力するです、ハイ。（山梨県　帝王ソダン）

……あえて止めないわ。好きにおし。

☆私、書記やってるんでクラスの席替えのクジ作るんです……すみません！　クラスのみんな!!　細工しちゃいました!!　みんなすっかり信用してる～！　ごめんよ！　もうしません（たぶん）。　**（三重県　泉姫）**

最後の「たぶん」が乙女心よねぇ。

こ・ん・な・のいやだぁ～!!

今回は「こんな○○の続編はイヤだ！」特集です。んで、新しいお題を発表する……予定でしたが、なんだか最近は自由課題の方が結構イイ感じで盛り上がってるので、あえてお題発表は次回に延期。みんな、個性あふれるハガキを待ってるよーん！

◆こんなプリンセスメーカーの続編はイヤだ！
→育てるのは18歳～40歳まで
→気弱だった娘が、年と共に図太く育つ「オバタリアンメーカー」
→ダンナ泣く。
→父も泣く。
→こんな風に育てた覚えはなかったのに……

（愛知県　江ケ滝ささ）

40歳のオバタリアンに若返りの薬を飲ませながらおしとやかな娘に戻す「プリンセス・リメーカー」ってのはどうだろう。最初は辛すぎるが。

◆こんな野々村家の人々の続編はイヤだ！
→「いかりや家の人々」
→家族５人で暮らしている
→一番えらい「長の介」を殺そうと４人で計画する
→しかし次男の「ブー夫」は動かない
→長男の「工事中」は失踪してしまう
→長女・次女の「ケン子」「ティー子」の２人で命を狙う
→愛と感動のラブロマンス！

（福島県　ブリブリ～）

最後は全員ガソリンスタンドに就職してめでたしめでたし、ってとこ。

◆こんなAZELの続編はイヤだ！
→様々なゲームのプログラムを混ぜて作った「MAZEL」（まぜる）
→発売日間近の制作者達の焦燥感を描いた「ASEL」（あせる）

（静岡県　みらの）

アセるだけなら出版業界だって負けちゃあいませんぜ……ヘッヘッヘッ。

◆こんなROOMMATEの続編はイヤだ！
→るーむめいと・井上涼蔵87歳
→様子がおかしい
→そういえば最近姿が見えない
→捜索願いを提出
→続編は「仏サマーバージョン」

（東京都　夢月聖良）

涼三ではなく涼蔵ってのがポイントなのか。本人も認めておりますが、非常にブラックなギャグですのう。

◆「EO」に続くシリーズ第２弾！
→ローラが今度向かった場所は、岐阜県の温泉街。そこで見えない敵が次々と現れ、殺人事件へと発展してゆく……。
→「エネミー・下呂」！
→ローラの入浴シーンもあるゾ。
→サービスサービスぅ♥

（新潟県　上野哲央）

入浴シーンてんこ盛りなら、下呂でエロも楽しめ……げ、げふっ。キミのワープネタは毎回強引だが、味があって好きだ。今後も頑張ってな。

◆こんな「電車でGO！」の続編で登場する電車はイヤだ！
→ゆりかもめ。無人です。

（新潟県　上野哲央）

他に新幹線なんてのもあったが現実化しちまったので略。スマン。

◆こんな○○の続編はイヤだ！
→関根勤が使用できるようになった「羅媚斗　関根」
→使徒が主人公のゲーム「ネルフを狩るモノたち」
→チャクラの力で戦う「チャクラ大戦」
→「御意見無用」がパズルゲームになって帰ってきた「御意見無用・連鎖必要」
→違法中古ソフト撲滅キャンペーンソフト「売ランディア」

（神奈川県　みるきぃぷりん☆）

売ランディアおもしろいんだろうなー。つまんないと売られちゃうから（笑）。

◆こんな三国志の続編は……
→どうでもいいや
→一体、何作出てるんだ？

（大阪府　GUY神）

子曰く、歴史は繰り返す、じゃよ。

～今週の目標～

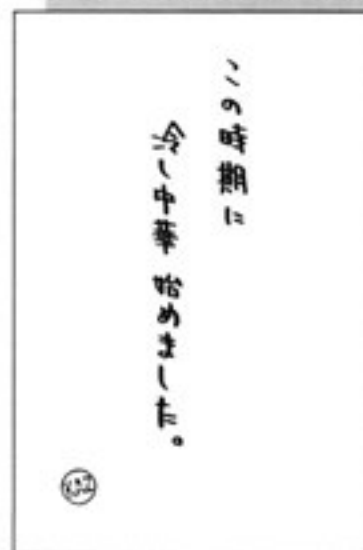
人とは違うコトを、やる。

静岡県／キッポム（5）

みんなもチャレンジ!! ミラクルひとふでがき
すたっく　ぐらとたい　ぶらいでぃー　かがたす　えんかあ　らすてぃ　キタナイ字だなぁ
※アンガラだけどうしてもひとふでがきできませんでした、ザンネンガッカリ！

ちゃんと筆で描いてる所がヤルじゃん。ところで（６）って何？

宮城県／KAZ丸

この時期に　冷し中華　始めました。

錦糸卵の代わりにスギ花粉～。想像しただけで鼻水が…ずび。

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

チョー辛い花粉症の季節がやって参りました！　とある漢方薬が非常に効くのですが、１回に12錠も飲まなきゃならんのだ。どうしてもいっぺんに飲もうとしちゃって毎回むせまくり……横着やなぁ、自分。

☆かんなさん、お久しぶりです。去年のお盆にパチンコでサターンを買った主婦です。また大晦日にダンナが８万勝ってきてくれました。今度はソウルハッカーズと桃太郎道中記を買いました。ちなみに残りは全部、私の懐です。

（愛知県　祐介のママ）

お年玉約７万円かぁ。いいなー。最近、あげるほうに抵抗がなくなってきた自分が悲しい……今年で26だしぃ……ふっ。

☆なんでMステに少年隊が出てくるの？　あのおじサン達はジャニーズ？　うしろのジュニアが見えないっつーの。

（三重県　泉姫）

……ボク達の世代にとっては超スター、でした（過去形）。

☆ブラピもいいけど、私はなんだか「日本語の上手な外国人」にミョ～に惹かれてしまいます。ケントなんて本業は弁護士でしょ？　その上外国語しゃべれるなんて超インテリだよね～。あ、ケントって言ってもギルバートさんの方。デリカットさんではありません……。

（千葉県　ゆみあみ）

しかもマッチョーみたいな。そういえば最近見ませんね。ハウマッチに出ていた頃が懐かしい。「タコタイム」のタコス美味しいよね。好きなんだけど近所になくて残念っ！

群馬県／ふじさき

VAMPIRE SAVIOR

独特のタッチがステキ♥細い線がキレイに出てくれるといいなあ……。

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ～／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします!●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

PARK GALLERY4

テーマイラストPART2 「街」&「アゼル」

次回募集テーマは “バニシングレンジャー”

東京都／三橋はつみ
きゅっと画面がしまった感じ。ペンタッチも、絵柄もすばらしいセンスしてます。誌面でそれが伝わるといいんだけど……。

神奈川県／あーやん
他にもたくさんイラスト送ってくれてありがとう。もうすべてのエンディングは見れたかな？　あーやんさんの好きなシナリオはなんだろ!?

宇都宮市／佐伯七瀬
タロットカードをイメージしたとか。飾り枠がドラゴンの顔なのね。細かいところまでしっかり描けてます。

愛知県／浅魔悠
私も男かと思ってたアゼル。でも浅魔悠さんのイラストだと、リッパに少女に見えるよ！（しかも可憐）話は変わって今度こそ名前間違ってないよね。おかしいな～。

山口県／はなきん
祝・初投稿&掲載。家族ぐるみで遊んでくれればおたくのサターンも喜んでいることでしょう。たしかにこの髪型、疑問を持つ人多し!!

滋賀県／虫がの
ここにも桂馬さんファンが。この前のインタビュー記事なんてうれしかったでしょう？　素顔もステキな役者さんですよね！

大阪府／片桐ひろお
バッチリ篠田君に見えますって！目とか口元なんか、特徴が出てていいカンジ。ロゴもなかなかの秀作です。

大阪府／鰭のるん
胸のあるアゼルだ！　腰のラインも女の子らしいぞ。わりと凛々しいイラストが多い中、少女らしさの出ている秀作ですね。

千葉県／石坂司
髪が抜けるのを気にしてって……洗わない方がもっと髪の毛抜ける原因作ってるのにね……。アゼルはなぜか髪の毛ネタ多し!!

もっと遊んで!!

マイナーゲーム・プッシュ広場

福岡県／そおく竜
ソロ・クライシス！　出た時期がまずかったのか。サターンユーザーは好きそうなんだけどなぁ。けっこうはまれるゲームだと思うんだが。

茨城県／じまっく
みんなにも味わってもらいたいよね。まずいゲーム掴んだクヤシ……いや、その。でもキャラが好きならもうそれで買いってことで……。

福島県／淳之介
某ゲームと違い、表示なんかが日本語だからストレートに笑える。ちょっと入力がシビアかな。でも大勢で遊ぶのにもってこいのゲームだよね！

·INFORMATION·

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！　現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

福岡県／GO.

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2

目指せ！最強クラブ!!

第３回目となる「目指せ！最強クラブ!!」。今回もQ&Aやクラブ診断といった人気コーナーが目白押し。さらに、セガ開発チームのコーナーもあるぞ！

初心者もこれで安心！ サカつくHow-To講座

システムと戦術

戦術とシステムの選び方は難しい。システムを生かす戦術、戦術に向いたシステムという相性があるからだ。“システムと戦術の関係”は、以下の通り（システムごとに列挙）。

● 4-4-2
各ポジションにうまく人が配置されており、すべての戦術に対応できる。攻守バランス、ゾーンプレスと特に相性がよい。

●4-3-3
FW3人という前線の厚さから、攻撃重視を採りたい。しかし、中盤の薄さを考えるとカウンターも適切だ。

● 4-5-1
前線はFW１人を置くのみの、守備を前提としたシステム。カウンターか守備重視がよいだろう。

● 3-4-3
非常に攻撃的なシステムであるため、攻撃重視がオススメ。4-4-2に次ぐバランスのよさから、ゾーンプレスも採用できる。

● 3-5-2
中盤に強い圧力をかけることで、ゲームを支配するゾーンプレスが適切。MFが５人もいる、このシステムにこそ有効的な戦術といえる。

● 5-3-2
守備に極端に人数をさいたシステム。4-5-1と同じく、守備重視かカウンターだが、より守備重視に向いている。

以上が、効果的な“システムと戦術の関係”になるので、参考にしてほしい。しかし、これらは絶対ではない。どんな組み合わせを選んでも、Jリーグ、そして世界でも勝てる。自分の目指すチーム像があれば、それを突きつめてもまったく構わない。

自分の好きなように選んだ、システムと戦術。それこそ、理想的な“システムと戦術の関係”と言えるだろう。

システム、戦術は好みで選ぶべき!!

キミの悩みを一気に解決！ サカつくQ&A

Q・PK戦にはシュート・キック・フリーキックなどの能力が関係するのですか？
（東京都／村田敏志）

A・それだけでなく精神力など様々な能力が関係してきます。

Q・スランプの選手を好調に戻すためにはどうすればいいですか？
（静岡県／松橋紀子）

A・練習を休ませたり、違う練習（ランニングなど）を長い期間させてみてください。

Q・コーチがMFの選手をDFにしてしまい困っています。その後、１年間MFで使っても戻りません。それどころか、他のMFもDFにされてしまいました。なぜ？
（東京都／村ピッキー）

A・DFに変わってしまった選手をMFとして使用することに問題はありません。コーチは純粋に現在の能力を見て、どこのポジションに適しているかを判断しています。おそらくその選手たちは守備的MFの才能があり、かつ守備能力が高かったためDFにコンバートされたのでしょう。なお、それらの選手は、MFに必要な能力を伸ばすことでMFに戻すことも可能です。

Q・留学地と選手の相性があると聞きましたが、本当ですか？
（青森県／日野武）

A・サッカーのプレイスタイルには大別して、個人技主流の「南米型」と組織力重視の「欧州型」があります。選手たちもそれぞれ得意なスタイルがあります。ご質問の通り、留学に出す場合には、その選手のプレイスタイルにあった地域に出せば、より成長して帰ってくるということです。

Q・水沼さんと木村さんの声が同じように聞こえるのですけど。
（香川県／ダブルホワイト）

A・う～ん。私にははっきりと声の違いがわかるのですが……。もしわからないようでしたら、実況の顔で見分けてください。また、辛口なのが木村さん、さわやかトークは水沼さんという判断の仕方もありですが……。

みんなの疑問・質問を待っています。「サカつくQ＆A」係まで、ハガキを送ってください！

サタマガクラブ成長日記 3年目「救世主出現!?」

この日記は、当記事担当者が育て上げたクラブの輝かしい（？）軌跡を綴ったものである……。
（３年目）

MF不足の我がクラブに“救世主”が現れた。その名は屋野功。世界を狙える実力を持つ、新人MFだ。デビューするなり、攻守に渡り大活躍！ 1stの最終戦、対レッズ戦では決勝点を決め、チームを４位に導いた。この快挙への褒美（？）として、いままで貯めた資金を一気に叩き、クラブハウスをレベルアップ。マッサージルームとビュッフェを設置した。選手たちは、大喜びしていることだろう。

が、しかし、2ndは12位……。1stの結果はマグレだったのか？ はたまた疲労回復系の施設ばかり作って選手たちを甘やかしたせいか？　えっ、監督のせいだって!? う～む……、更迭だけは勘弁して。

屋野君、ありがとう。ごほうびに今度、外国に行かしてあげるね！

3年目の成績	
スプリングトーナメント	2回戦敗退
ファーストステージ	4位
セカンドステージ	12位
ウインターカップ	2回戦敗退

セガ「サカつく２」開発チーム 近況報告～大橋編～

「サカつく２」も、去年の発売から４ヵ月近くたってしまいました。４ヵ月たったいまでも、みなさんが遊んでくれているのを聞くたびに、開発者一同喜んでいます。

現在、「サカつく２」チームはなんとか会社のお金でフランスにワールドカップを見に行くことができないか研究中です（笑）。自費で行くのはつらいもんで。きっと実際の試合を見にいったら、次のサッカーゲームを作るときは、すごく良いものができるような気がするんだけど。

まあ、駄目なら自費で行くことも検討中です。本気で。そのほうが、仕事と離れて単なるサッカーファンとして見に行けるので気分も楽だし。だれか、安くワールドカップを見に行ける方法があったら教えてください。

フランス行きを画策中の大橋さん。情報をお持ちのかた、当コーナーまで。

サカつく用語マメ知識

【チャンスメーカー】チャンスメーカーは試合の流れを作り、クラブの攻撃陣をリードしなくてはならない。それだけに、技術とセンスの両方で優れた能力が求められる。チャンスメーカーに相応しい選手として、ラモス瑠偉（ヴェルディ）、名波浩（ジュビロ）、沢登正朗（エスパルス）、ジカリ（ブラジル）、ミシェル（フランス）、ソラリ（イタリア）、ガッシュ（イギリス）、グラーフ（オランダ）、牧野高志、本村和也などがあげられる。彼らを獲得し中盤を任せれば、クラブの攻撃力は間違いなくアップするだろう。

あなたのクラブを診察します！
セガ開発チームによる

クラブ診断

今回のクラブ

武蔵野パンテーラ

代表
ヒューマン広報
片寄泰蔵

クラブ代表より一言

育成時、特に気をつけたことはありません。ただ、昔のアヤックスっぽくしたいという気持ちがあったためか、現状のチームになりました。特にお気に入りはMF・片寄泰匡です。かなりのワガママ小僧ですが、そんな所も自分に似ていて、カワイイ奴です。先日ドイツFCに47億円で売ってしまいましたが……。今後は日本人だけのチームで世界一＆打倒カウンターサッカーを目指します。

パスワード

ＨそせＰのや てＡＢらゆねさ くＪＢのせＲ
いめＣついＤ ＲいＡまよＱＱ こほしせＯい
ねぬらＱろＫ くとＨはのゆつ Ｄのえふ ＧＬ
むくぬこＬれ こたなＰいもよ Ｑあさこは Ｌ
れうＫえめめ ほひさくししそ さくししそさ
くししてえ わＢＪぬるＣＢ かあＲにＭた
そＡＩえＲし しししちるるわ あＲにＭたそ
ＡＩあＲえし ししるりとえ

ホームタウン……東京都武蔵野市
経過年月…………16年目２月４週前半
資金………………329億3328万円
練習グラウンド…グラウンド２面（設備完備）
スタジアム………LEVEL 4 （８施設）
クラブハウス……LEVEL 5 （設備完備）

診断結果

クラブカルテ

GK
エディット選手、片寄泰蔵がすばらしい。まだ25歳という若さでありながら、ほぼ全開の守備能力。今後の成長も期待でき、当分は彼で安泰だろう。

DF
大人気選手、屋野のコンバートがうまい。もともとディフェンス能力が高い選手だけに強力なDFになっている。問題は都並、屋野と強力な左サイドに比べ、右サイドが弱すぎる点である。井原は若さを買うが、プーテンはそろそろ引退させるべきではないか。

MF
ランク的にはそれほど高くない楢橋、丘山をうまく育てあげ、オリジナル色を出した中盤構成になっている。エディット片寄（？）を中心によい構成といえるだろう。ただ、29歳の名波の能力が思った以上に低いのが気になる。また、他選手の連携力がかなり低い。高年齢で獲得したのだろうか。

FW
福田、永島と元日本代表FWの２人をツートップに据えており、かなりの得点力が期待できそうである。特に問題はないだろう。

処方箋

このクラブ、最大の問題点はDFでキャプテンのプーテンである。能力がほかの選手に比べかなり見劣りがするうえ、年齢的にも32歳と成長が見込めそうにもない。ここにいきのよい選手を加えることによって、よりチームの総合力が上がるだろう。また、それに伴い、キャプテンを変更する必要があるが、選択時にいちばん自信ありげな選手にキャプテンを任せればいい。あとは他のチームでもそうだが、サブ選手も強いチームの重要なポイントであるので、少し強化したほうがよいのではないだろうか。

診断クラブ大募集！

診断を希望する読者のクラブを大募集します。ここで紹介したクラブを参考にして、パスワードや各種データ、コメントをできるだけ詳しく書いて送ってください。今回は特別にヒューマン広報・片寄さんのクラブを診察させていただきました。

「第１回サタマガカップ」参加者大募集！豪華賞品が出るという噂も…!?

読者のクラブ同士で対戦を行う「第１回サタマガカップ」を開催します。試合は以下の２部門を同時に行います。参加したい部門を１つだけ選択して、申し込みを行ってください。１人で両部門に参加することはできません。

●10年目部門
ゲームスタート時から10年目12月４週後半までのクラブが参加できます。

●20年目部門
11年目２月１週前半から20年目12月４週後半までのクラブが参加できます。

参加希望者は住所、氏名、年齢、電話番号、クラブパスワード（「記録・設定」コマンドの「対戦用パスワード」を選択すると表示されます）とそのクラブのセールスポイント、試合でＦＫ・ＣＫ・ＰＫを行わせる選手の名前をそれぞれ記入し、右下の参加券（参加する部門の券）を添付して「第1回サタマガカップ 10年目or20年目参加係」までお送りください。応募は1人1クラブ厳守です。複数のクラブを応募した場合は１クラブを残してそれ以外は不参加とさせていただきます。締め切りは3月19日必着です。注・送られてくるパスワードに非常に多くの間違いがあります。ハガキに書き写したパスワードがゲーム上で起動するかどうかかならず確認してください。なお、パスワードはきれいな字でていねいに書いてください。

応募は１人につき１クラブ
締め切りは3月19日必着！

参加券	10年目 12月末	20年目 12月末

読者コーナー開設！「Viva！サカつく!!」

みなさんの「サカつく２」への愛情（？）を紹介するこのコーナー。たくさんのハガキから今回、掲載したイラスト。すごく、いいです、“堀美佐緒”。ゲーム序盤、お世話になった人、たくさんいますよね。担当のわたしもそのクチです。大物を描かずに、“堀”を選んだ点で採用となりました。みなさんもイラストに限らず、オススメ選手、プレイ中の事件など、なんでも、「Viva！サカつく!!」まで送ってください。どんどん掲載する予定です。

すべてのあて先
〒130-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-１ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「目指せ！最強クラブ!!」各コーナーの係まで

緊急ニュース■セガより、特定のスカウトの出現率をあげた「サカつく2」特別バージョン提供サービスが発表された。希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」交換希望を明記し、〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス お客様相談センターまで送ろう。3月下旬以降に特別バージョンが送付されるので、ソフト到着時に「サカつく2」と送料800円を交換しよう。このサービス期間は4月30日まで行われる。問い合せは、お客様相談センター TEL0120-012235まで。

２月27日・３月６日合併号「サカつく２攻略本」プレゼント当選者発表■秋田県・高橋楓、山形県・石井加奈子、宮城県・澤口有、埼玉県・本田幸治、千葉県・宇津木好治、東京都・村井元樹、岐阜県・三宅昌彦、広島県・重政英治、福岡県・水元健、福岡県・石橋善隆　（敬称略）おめでとうございます。

日本外人部隊
広報課分室

GUNGRIFFON II

近未来のリアルかつアブナイ設定が、たまらない魅力を醸し出す「ガングリフォンII」。開発スタッフ自ら舞台設定の数々を惜しげなくオープン！

ガングリフォン世界動乱史序説　第１回講座

日本外人部隊設立まで（2008年6月～2010年10月）

世界がブロック化の方向に動きだした2000年初頭は、全世界で紛争の火種が爆発した時期でもあった。

その１つが中国とベトナムとの国境線を挟んだ対立で、その対立は当初、国境警備隊同士の小競合い程度であった。しかし、その対立はしだいにエスカレートしていき、とうとう中国は国境内に進入しているベトナム軍の排除を名目に軍事行動を開始する。第二次中越紛争の勃発である。2008年8月3日のことであった。

すでに世界有数の軍事大国に発展していた中国を相手に戦争を行えば、1960年代の戦争の再現になりかねないと判断したベトナムは、国連に対して即時介入を求めた。しかし、中国はこれを拒否権の発動で退け軍事行動を続行する。当初、戦況は機甲師団を前面に押し立てた中国軍に有利で進むが、占領したランソンをゲリラ戦術に長けるベトナム軍に奪回された時点で戦局は長期化の様相を呈しはじめる。

遅々として進まぬ戦況にいらつきを隠せない中国は、外交圧力を各国に加え、APC軍を設立させるべく工作を始める。そして開戦から1カ月後の9月9日。ベトナム懲罰を決議させるまでに各国間を同調させるのに成功した。

設立されたAPC軍は直ちに出兵するが、ここでも日本は資金を供出しただけだった。

戦闘に不慣れなAPC軍はいたずらに被害を重ね、戦闘は小康状態になるものの、APC参加各国からは人的貢献をしない日本に対して非難が集中する。また、民間レベルでも不買運動が行われるなど、各国の反日運動は、しだいに激化していく。

年を越した2009年2月。ベトナムとは比較的友好な関係を保っていたシンガポールの動きにより停戦交渉が行われ、APC軍はベトナムより撤退する。APC軍の事実上の敗北である。そして早くもその影響を日本が受けることとなる……。

（以下、次号に続く）

21世紀初頭～

2003年	汎ヨーロッパ連合（PEU）結成
2005年	アメリカ自由貿易協定（AFTA）締結
2006年	アフリカ統一機構（OAU）※加盟国拡大
2008年5月	PEU軍設立
6月	アジア太平洋共同体（APC）結成
8月	第２次中越紛争勃発
9月	APC軍設立 ベトナム懲罰戦に出兵
11月	PEU軍 編成・装備統一プログラム開始
2010年10月	日本外人部隊創設
2014年	日本外人部隊 第１空中機動師団新設
2015年2月9日	開戦 APC軍とPEU軍が北アフリカのリビア砂漠で戦闘状態に入る
2月10日	PEUドイツ軍 降下猟兵旅団により反撃
2月14日	APC軍 カッタラ窪地で敗北
2月16日	スエズ運河攻防戦
2月23日	エジプト降伏 カイロ市街戦
同日	ロシア ウクライナの再併合の蛮行に出る
2月24日	PEU軍 北アフリカから撤退
3月26日	APC軍 ウクライナの援護のためハリコフに空挺降下
4月10日	キエフ市街戦
4月12日	PEU軍 キエフ攻略に成功
4月20日	PEU軍 シベリア鉄道襲撃を察知して待ち伏せ作戦にでる
5月15日	モンゴル大戦車戦
5月16日	翌日 モンゴル独立
5月24日	万里の長城で戦闘始まる
5月30日	第501機動対戦車中隊 万里の長城での戦闘で壊滅
6月11日	チベット独立宣言
6月28日	ベトナム中国領侵攻
7月14日	中国でクーデター発生
7月23日	オーストラリアAPC離脱宣言
8月7日	アメリカ参戦
8月13日	米海兵隊 中国の連雲港に上陸
9月2日	AFTA軍 フランスのノルマンディーに上陸
9月12日	APC軍対アメリカ軍の最終決戦始まる
9月16日	APC軍降伏
9月22日	ドイツ軍降伏
10月9日	AFTA軍 ロシアの首都モスクワ占領
10月10日	PEU軍過激派 モスクワに核攻撃
10月12日	核ミサイル阻止戦

ガングリIIスタッフのコレを読め！　『宗教世界地図』の巻　byS永

まいど、ゲームアーツの小川です。このコーナーでは、ガングリフォンの世界をさらに深く知ってもらうために役に立つ本を紹介していきます。まぁ、ネタ本ばらしと言ったほうが正しいのしれません。担当はゲーム　アーツの艦船マスター、S永です。

日本人は外国の宗教あるいは慣習に対して、気配りが足りないとよく言われる。国内での生活が安定しすぎているがために異質な存在との接触を恐れるか、異質と認めずにむりやり日本人と同様に扱うかのどちらかの反応になりやすいのである。このへんが外国人から見た場合、非常におかしな先進国民と見られるのである。

陸続きの国家では生活習慣や宗教は対立と協調の直接的な原因になりやすい。というのも陸上の国境線は適当な政治的な妥協や自然の障害（河川や山脈）に沿って引かれたものが多く、その周辺の人間にとっては交易などの生活環境を勝手に切り離してしまっているものが多い。国際紛争の多くはこの国境線を越えて同じ宗教・生活習慣をもつ人達のいるところで起きている。

日本人はアジア社会の根本的な概念としての［なあなあ関係］を好んでいるが、陸上の国境線のある国では宗教・慣習は自我を表示する重要な要素である。日本は経済力が強いために全世界に進出していったが、どこの国へでもどこの外国人へでも日本の既成概念を持ち込もうとしてばかりいるためにその国と民族を理解しにくくなっている。他人も自分と物事を同じ様に見ていると考えるのは危険なのである。日本がいかに宗教的なアイデンティティを認識していない特殊な島国であるということをこの本は教えてくれている。

『宗教世界地図』新潮文庫。アヤシイ、カバーデザインも感動ものだ。

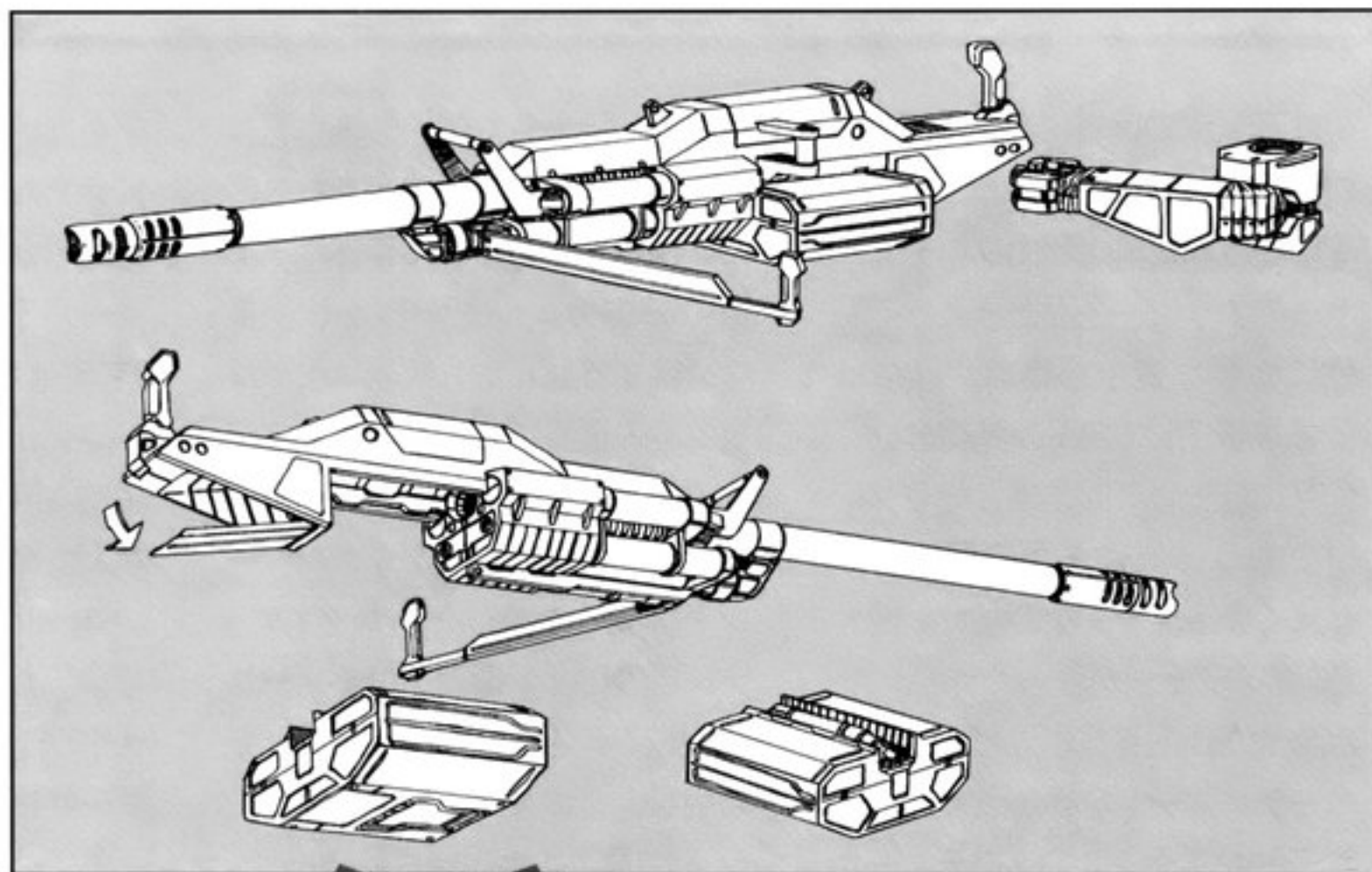
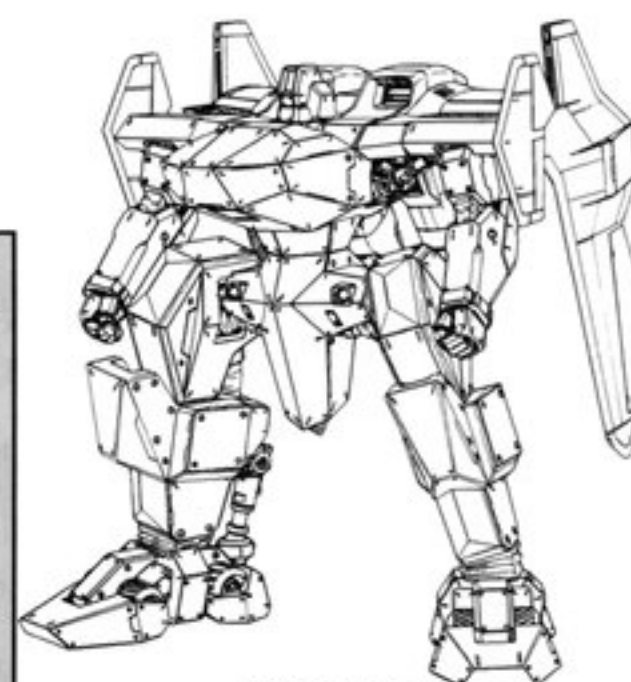
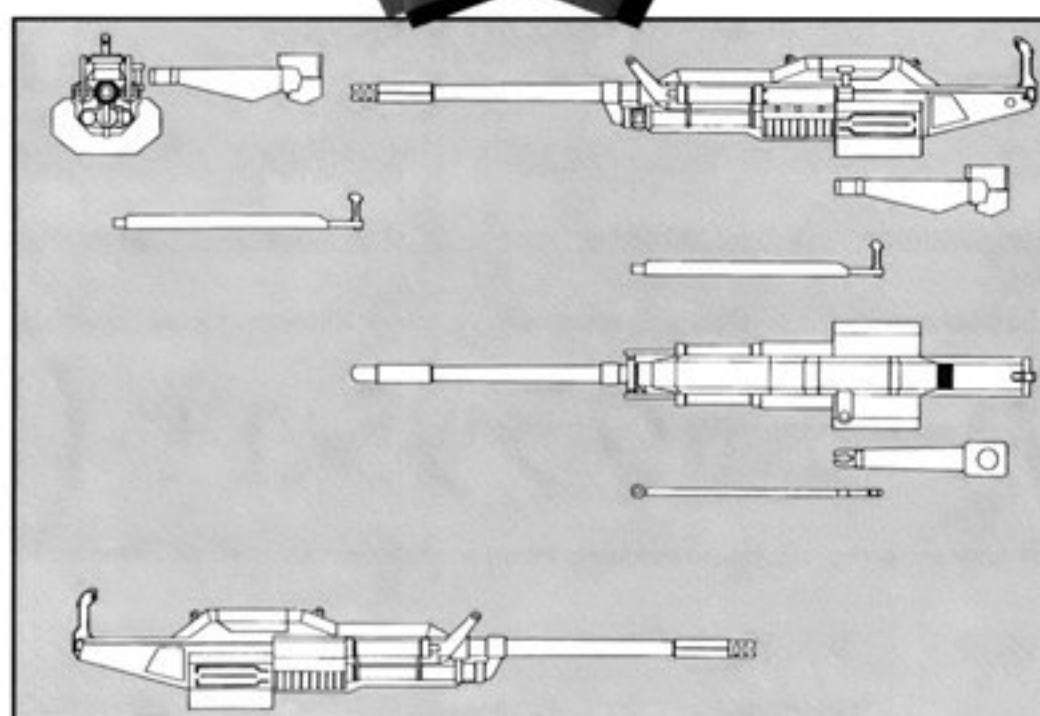
JPN.FL
広報課公認！

ガングリフォンII 機体設定紹介

JPN.FL広報課分室室長
小川陽平責任編集

12式120mm滑腔砲

12式改に搭載されている砲は、12式の搭載されているそれと同じ「12式120mm滑腔砲」であるが、12式改で使用するにあたって若干の改修が加えられている。これは、12式に比べ腕部を駆動させるアクチュエーターのパワーが増大したことにより、腕部で扱うことができる重量が増したのが一点と、それらを管理するFCS系のパワーアップの二点に由来するところが大きい。駆動アクチュエーターのパワーの増大は、重く威力の高い弾頭の使用を可能にし、FCS系のパワーアップは複雑な火器を効率的に管理することができるようになった。したがって、12式改では12式が扱うことのできなかった弾頭や機構を盛り込むことができ、さらなる攻撃能力を持たせることが可能になったのだ。本来ならば、12式改に合わせた新型の砲を用意するのが理想なのだが、制作の遅延により改修という形が取られている。

12式改用の12式120mm滑腔砲（正式には13式滑腔砲、もしくは12式滑腔砲改と表記するのが正しいのだろうが）は、通常の劣化ウラン弾以外にも、高性能の近接信管を採用した榴弾を使用することができるように改修された。この弾頭は12式でも使用が試みられていたが、通常の弾頭と比べ重量が増大したことによる搭載能力の減少を考えると、12式での運用では効率的ではないと判断されたので、運用がキャンセルされていた。また、各種センサー系もマーチンマリエッタ社製から東芝製のものに変更され、処理速度、容量ともに優れた新型電算機に変更されている。

初公開！

▲12式歩行戦闘車改

ガングリIIスタッフ入れ込みコラム

俺とウラジヲストクと「ガングリフォン」と……

by開発部プログラム課 浜田憲一

「ハンドルコントローラーとバーチャガンを使ってガングリフォンがやりたい」前作「ガングリフォン」の開発も終わりにさしかかった頃、誰が言い出したかそんな言葉がささやかれ始めた。よおし、作ってやる！」

オレ的にはこういうくだらないアイデアは大歓迎である。こんな話から次作への構想というか夢みたいなものが膨らんでゆく。そして「ガングリII」である。これに関して語りたいことは山ほどあるのだが開発者が自慢げにプログラムのことや技術的なこと云々をかますなんて前時代的なことはやらない。「ガングリII」になって前作から失ったものもあるが、新しく得たものもある。

EXERCISEのタイムアタックは健在だが、それより、さらに燃えるものがある。それが「ウラジヲストク」だ。「オ」を「ヲ」と表記するのがミソだが、当然ながらそんなことはどうでもいい。「ウラジヲストク」とは「ガングリII」になって新しく加えられたSURVIVALモードのステージ名である。簡単に説明すると、このモードは決まった時間内に何機の敵を破壊できるかを競い合うモードなのだ。

さてこの「ウラジヲストク」だが、近年まれに見るすばらしいゲームバランスだと言って良いだろう。残念ながらこのバランスをとったのは我々ではなく「乱数」だったりする。この「乱数」様が実に絶妙にプレイヤーに「アメとムチ」を与えてくれるのである。気になった方はぜひとも一度挑戦してほしい。

最後に断っておくが「ハンドルコントローラーとバーチャガン」は非対応である。

前作でも、バリバリの手腕を見せつけたプログラマー浜田憲一氏のご尊顔。

ハンドルコントローラー。セガ様発表の正式名称では「レーシングコントローラー」と呼ぶ。

GUNGRIFFON II

JPN.FL 広報課分室 便り

「ガングリII」開発スタッフが、ガンガン登場予定の『日本外人部隊広報課分室』。今後、ガングリ・フリークの期待に応えるべく、おおよそ隔週ペースで、むちゃくちゃ濃い内容でお届けしていく予定だ。

当広報課分室当てに、皆さんのお便り大募集！　スタッフへの質問や当コーナーへのリクエストなどなど、どしどし送っていただきたい。濃くてアブナイお便り大歓迎。投稿していただいた方々には、なんかイイことあるかも？（ただいま企画検討中）。次回もよろしく！

お便りの宛先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
セガサターンマガジン『ガングリフォンII 日本外人部隊広報課分室』まで

Hyper Column
FREE TALK GALLERY

プロデューサーというモノ…… Vol. 13

黒川文雄。1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

映画制作の世界には2種類のプロデューサーがいる。1つは松竹を解任された奥山和由プロデューサーのように、企画から入って制作に必要な資金を集め、最後は監督を解任して自分が納得のいく作品に仕上げてしまうというタイプ。もう一方は洋画の配給会社によくいるタイプなのだが、他人（洋画メジャーが作った作品）が制作した作品を日本でどのようにコーディネートするか……という宣伝的なスタンスのプロデューサーだ。後者に限っていえば自分で作った作品でもないのに「この作品のコンセプトは……」などと吹聴する、「オマエは何様か……」的な勘違いタイプが多い。実際にそういうタイプが成功したかどうかなんて、担当した作品の善し悪しだし、自分で作ったワケでもないのに偉そうなカオすんじゃねーよ……ってカンジだ。しかし、長生きはするもんだ。最近はゲームソフトの世界にもそんな宣伝プロデューサー起用現象が起こり始めた。昨年末に大規模なキャンペーンを展開した某ゲームがそれだ。テレビのヒット番組プロデューサーとして有名なプロデューサーを起用し、この某ゲームのプロモーション展開は大規模に始まった。そもそも日本の洋画宣伝プロデューサーと同じで、自分で制作したワケでもないのに手を出すから、素材に関して修正なんてできっこないし、まして素材をどう料理するかなんて、プロデューサーのウデしだい。それにソフトメーカーにきちんとディレクションできる担当者がいれば大きなハズシはなかったろうが、ディレクション不在で、「お任せします」状態では、プロデューサーの良心もしくは常識的な判断に頼るしかないのが現状だ。結果は推して知るべし。賢いユーザー諸君は騙されることはない。だいたいヘビーユーザーさえ飛びつかないモノにライトユーザーが振り向くはずもない。

さて、そんなインチキ・プロデューサーを起用するなよ！と言ったところでヤツらもしたたかなもので、ニーズは十分あるようだ。しかも彼らにとっては自分をより高く売り込むチャンスとばかりに自分に有利な設計図を描いてくる。そこにおいてはユーザーという大切な要素はもはや飾り窓的なものでしかない。だが、一番大きな問題は、経営陣がそいつらハゲタカ・プロデューサーをコントロールできないことであり、宣伝組織が社内における信用を勝ち取れなかったことだったりすることだから……しょうがないか。

Information 「きみたちはクビだ！」こんなことを言われた経験をキミたちはあるかな……。なかなか経験できないことだよ、これは。実際のところ、本当にクビになることなんてほとんどないと思うけど、そんなことでビビってもしょうがないと思うけどね。でも、経営者にしたら本当はクビにしていたほうが良かったりして……。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 48

本名　吉嶺豊彦。1965年12月3日生まれの32歳。昔と違い近頃は信じられないほど家庭的。今年の運勢は人生の転機を迎えるそうな。だからというわけではないが、突発的にマンションを購入。場所は以前住んでいたところから歩いて5分。大丈夫か？

プロフィールにも書いてあるとおり、いきなりマンションを買った。別にマンション購入を夢見てたわけではないが、毎月家賃を払うことを考えれば買った方が安い。まぁ同じところに20数年住み続けるってのは人によっては嫌かもしれないけど、俺はあんまり気にしない。逆に、飾り付けに凝れない部屋だけには住みたくない。イコール狭い部屋ってことなんだけど、今まで住んでいたところは本当に狭かった（4.5畳＋6畳＋キッチン）んでインテリアにまったく凝れなかったんだよね。

新しい部屋の間取りは3DKっていうか4K。ていうか広いです。子供の教育上、狭い部屋でおとなしく遊ぶよりも、走り回って元気に遊んでいるほうがいいに決まってるし、俺としても、そう望んでいるんだが、それはそれ、ここは一軒家ではなくマンションなので、ご近所の気の遣い合いとか結構ウザいところ。しかし、これだけ部屋があると、子供部屋も作れるし、寝室も凝れる（笑）。観葉植物入れて、環境照明も作れるなぁ。カクテル用のリキュール類とか、ずらっと並べられて格好いい。う〜む。なんか良いことずくめだけど、きっとどこかに穴があるんだろうなぁ。

話は変わって、ついに「ファイティングバイパーズ2」が動き出したようだ。こないだ冷蔵庫とか洗濯機とか池袋に買い出しに行ったとき、ふらりと寄った池袋GIGOにさりげなく置いてあった。ロケテストとは書いてはあったのだが、リリース版だろう。それとは別に、ナムコの「エアガイツ」。これもやり込む価値有りと俺は判断した。みんなもどう？

今週の裕クン

引っ越しの時ほど、裕クンがウザいと思ったことはない（笑）。段ボールに詰めた荷物をしっかり元に戻してくれるし、荷物を運ぼうとしてるのに、目の前に立ちはだかって邪魔するし。それを楽しんでるから怒るに怒れないし。でも、可愛いから許す。

Information 詳しい期日は未定（たぶん3月中旬）なんだけど、どうもPC版の「VF2」で、イベントをやる模様。通信対戦付き。詳しくは、俺のホームページ、http://www.mediamuse.co.jp/sarah/のイベント情報を見てください。このページに、ブンブン丸などのイベントも併せて掲載しています。御意見などはikesarah@mediamuse.co.jpまで。よろしく。

コミックサターン 第14回

今週の御題!!「ファンタシースターコレクション」――メガドラ時代のセガの名作RPG。この度「I」「II」「III」「千年紀の終わり」のシリーズ全4作がサターンでまとめてうれしい復活だ! ドラクエが何だ! FFが何だ! ボクらには「ファンタシースター」があったのだ～!!

ヲカムラ179

船戸明里
1998 MAR.

※本当はライズオブザドラゴンをクリアできなくて捨てられない!! たすけてっ百太郎!!

船戸明里／ふなと あかり
漫画ばかり描いてるフリーイラストレーター。「カオスシード」も角川ふぁんデラ「LUNAR」も描き終えたので現在お仕事募集中。

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス Vol.29

サターンの秀作シミュレーションゲーム2本をデータ攻略!!

サタコレ発売記念

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

●セガ●発売中（2月11日発売）●シミュレーション●2,800円●1～4人プレイ●全年齢推奨

独第三帝国の悲願、それは栄光の千年帝国（ミレニアム）の建国

第二次世界大戦におけるドイツ軍の戦いを、その栄光と滅亡という観点から描いた戦略ＳＬＧ「アドバンスド・ワールド・ウォー 千年帝国の興亡」。そのサタコレ化を記念し、キャンペーンモードを攻略する。プレイヤーの手足となり戦う陸・空、それぞれの兵器や登場する将軍を数値的に分析していく。また本作は、今までの「大戦略」シリーズとはかなり異なるシステムとして、デュアルマップシステムが採用されている。そのシステムを含め、わかりやすく解説していこう。

栄光あるドイツ第三帝国にもたらされるのは、千年の栄華か、それとも滅びへの道なのか？

陸と空で分かれるデュアルマップシステム

本作では、マップを空と地上に分けるデュアルマップシステムが採用されている。このシステムを簡単に説明すると、空の１マスが地上の４マスに相当する。これは、地上４マスの上空に航空機が対空している場合、その航空機の支援を受け、地上の兵器はより攻撃力を発揮するなどの利点を持つ。

上空の1マスが……

地上(海上)の4マスに相当する

爆撃機の2種類の使用法

爆撃機が積める爆弾には、ユニット攻撃用のＳ・Ｍ・Ｌの各サイズの爆弾と、建築物攻撃用の焼夷弾の２種類がある。前者は敵のＦＰＷを削ることができ、敵を全滅させることも可能だ。これに対し焼夷弾は、夜間も使えるが敵ユニットにはまったく効果がない。

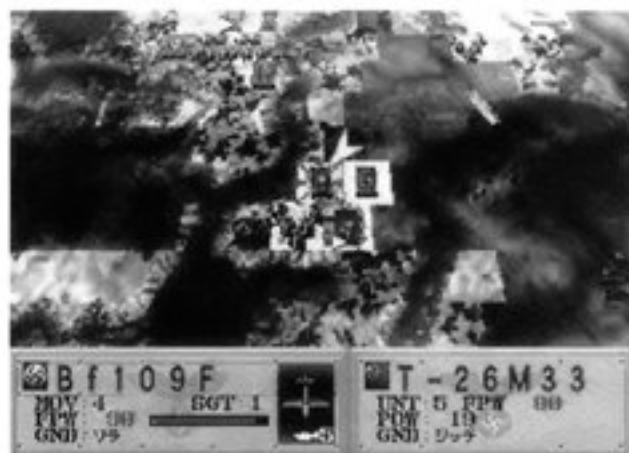
直下の4マスの敵を一度に攻撃できる。敵のFPWがみるみる減っていく。

空港や都市、港や橋などあらゆる建築物を灰燼に帰す焼夷弾。使い分けよ。

基本的なゲームシステムを解説

ＦＰＷの概念

FPWとは、いわば士気と言える。これがないと、どんな兵器でも攻撃も反撃もできない状態に陥いる。回復するためには、都市に入るか各車両の指揮車に隣接する。

各兵器の下に緑の線で表示されたFPW。これが赤になったら要注意！

偵察をこまめに

キャンペーンモードは全編、索敵モードＯＮの状態で進行する。つまり敵の行動は、友軍の索敵エリア内に敵が入らないとわからないのだ。しかし、そんなに悠長では敗北は必至だ。そこで自軍のユニットのなかから、索敵能力に優れたものを先行させ、状況把握に努めろ。航空機や偵察車が有効だ。

ＺＯＣの考え方を理解する

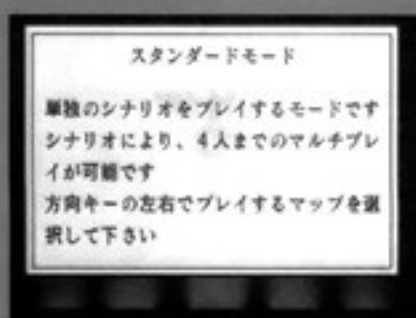
ＺＯＣとは、下の図のように１コマに対し隣接する６コマのこと。敵のＺＯＣ内に囲まれると移動が不可能となる。しかし敵ユニットの反撃力をなくせば移動できる。

ユニット

戦いのＡＢＣを学ぶスタンダードモード

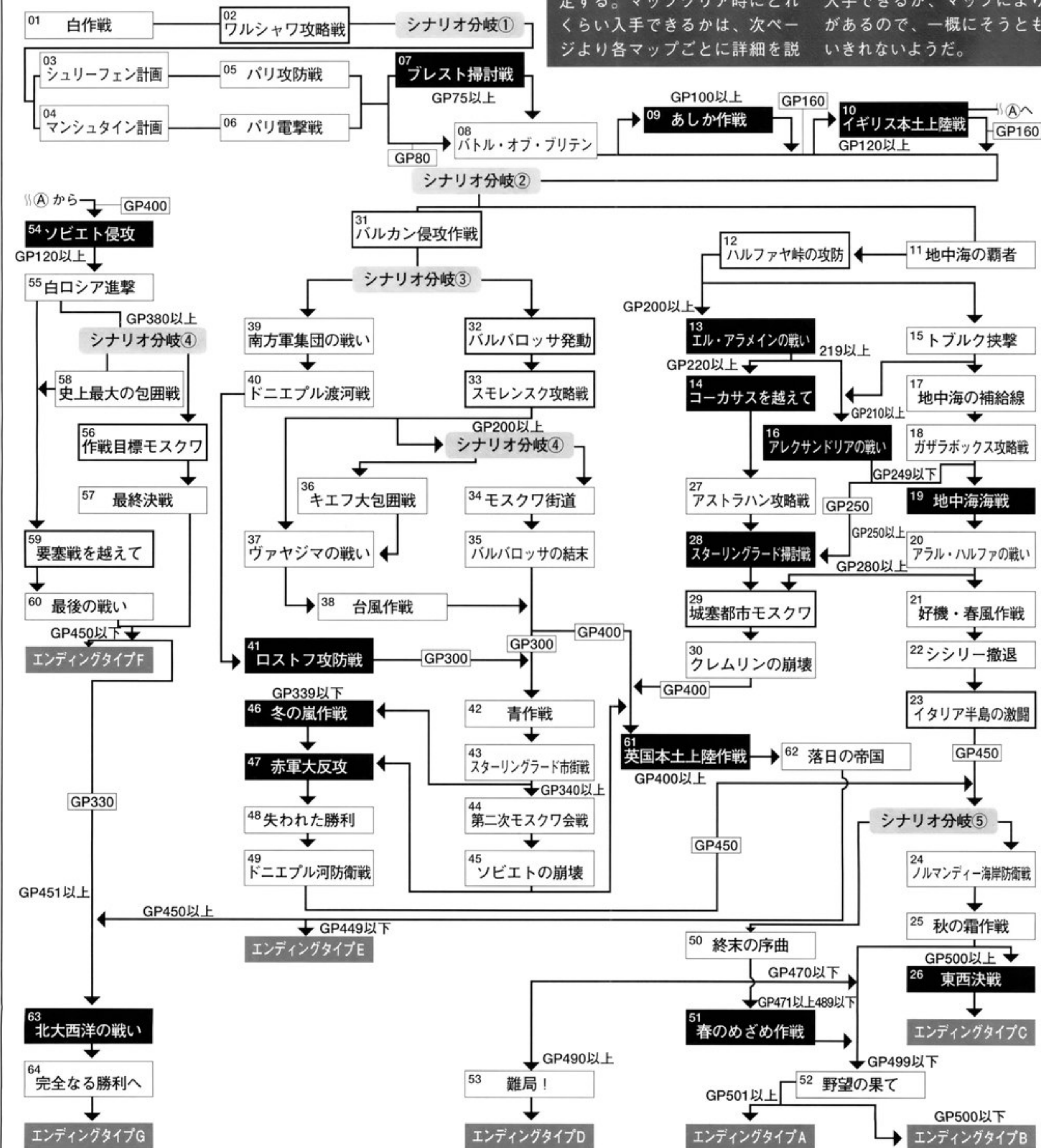
キャンペーンモードでは、どうしても行き詰まる局面に陥る。そんなプレイヤーにオススメするのがスタンダードモードだ。このモードでは、東部戦線や西部戦線、アフリカ戦線、地中海戦線と、ドイツ軍が戦った主な戦場から、その代表的なマップが10枚用意されている。どうしても先に進めなくなったら、このモードで戦い方を学ぶのもよい。登場する指揮官は、そのほとんどが第二次大戦下で活躍した実在の将軍ばかりなのも嬉しい。

いろいろな戦場があるのだ。

可能な限り再現された部隊配置。

千年帝国の興亡 全64マップ分岐図

※数値はGP
実戦全64面のフローチャートである。攻略の参考にしてほしい。GPについては右で解説する。

GP～勝利を決定するマスクデータ～

すべてのマップの分岐条件は、ほぼこのGPの数値によって決定する。マップクリア時にどれくらい入手できるかは、次ページより各マップごとに詳細を説明する。基本的には、少ないターン数でクリアすることで多く入手できるが、マップにより差があるので、一概にそうとも言いきれないようだ。

「千年帝国の興亡」全64MAP情報

各マップ中の「勝利得点」は、そのターンまでにクリアした場合に得るＧＰとＶＰを示す。

No.1 白作戦

実戦デビューとなる対ポーランド戦。敵の装備は劣悪である。一挙に蹴散らせ！

■参加陣営	色別
陣営1南方軍集団	青
陣営2ポーランド軍	黄
陣営3−−−−−−	
陣営4−−−−−−	

■増援情報
なし

■作戦期間　39.9.1〜39.9.10

■終了ターン 12ターン

■勝利得点

1	8ターン	GP＋20／VP＋2000
2	10ターン	GP＋15／VP＋1500
3	12ターン	GP＋10／VP＋1000

No.2 ワルシャワ攻略戦

対ポーランド戦第２戦目。敵は前回同様劣悪な装備のままだ。速攻で決めろ！

■参加陣営	色別
陣営1南方軍集団	青
陣営2ポーランド軍	黄
陣営3−−−−−−	
陣営4−−−−−−	

■増援情報
陣営2に5ターン後。
6ターンに陣営3が出現

■作戦期間　39. 9. 15〜39. 9. 30

■終了ターン 15ターン

■勝利得点

1	10ターン	GP＋20／VP＋2000
2	12ターン	GP＋15／VP＋1500
3	15ターン	GP＋10／VP＋1000

No.3 シュリーフェン計画

オランダ経由での対フランス侵攻戦。敵は歩兵中心。機甲部隊を使おう。

■参加陣営	色別
陣営1Ｂ軍集団	青
陣営2オランダ軍	紫
陣営3ベルギー軍	黄
陣営4−−−−−−	

■増援情報
6ターン後に陣営4が出現

■作戦期間　40. 5. 10〜40. 5. 15

■終了ターン 15ターン

■勝利得点

1	10ターン	GP＋20／VP＋2000
2	12ターン	GP＋15／VP＋1500
3	15ターン	GP＋10／VP＋1000

No.4 マンシュタイン計画

アルデンヌの森を越え、一路フランス領内へ。敵都市を速攻で落としてしまえ。

■参加陣営	色別
陣営1Ａ軍集団	青
陣営2ベルギー軍	黄
陣営3フランス軍	紫
陣営4−−−−−−	

■増援情報
7ターン後に陣営3に増援
8ターン後に陣営4が出現

■作戦期間　40. 5. 10〜40. 5. 15

■終了ターン 15ターン

■勝利得点

1	10ターン	GP＋20／VP＋2000
2	12ターン	GP＋15／VP＋1500
3	15ターン	GP＋10／VP＋1000

No.5 パリ攻防戦

ベルギー経由でフランスへ進行したドイツ軍。敵・マジノ要塞線は無視すべし。

■参加陣営	色別
陣営1Ｂ軍集団	青
陣営2フランス軍Ｉ	紫
陣営3フランス軍II	黄
陣営4イギリス軍	茶

■増援情報
なし

■作戦期間　40. 5. 15〜40. 6. 14

■終了ターン 25ターン

■勝利得点

1	15ターン	GP＋20／VP＋2500
2	20ターン	GP＋25／VP＋2000
3	25ターン	GP＋10／VP＋1500

No.6 パリ電撃戦

ひたすらパリを目指すドイツ軍。空軍の支援を受けつつ、敵の防衛網を突破せよ。

■参加陣営	色別
陣営1Ａ軍集団	青
陣営2フランス軍Ｉ	紫
陣営3フランス軍II	緑
陣営4イギリス軍	茶

■増援情報
なし

■作戦期間　40. 5. 15〜40. 6. 14

■終了ターン 25ターン

■勝利得点

1	15ターン	GP＋20／VP＋2000
2	20ターン	GP＋15／VP＋1500
3	25ターン	GP＋10／VP＋1000

No.7 ブレスト掃討戦

ブレストに停泊中のフランス艦隊を確保しよう。すでに敵勢力は無力だ。

■参加陣営	色別
陣営1Ｂ軍集団	青
陣営2フランスＩ軍	紫
陣営3フランスII軍	黄
陣営4フランスIII軍	緑

■増援情報
なし

■作戦期間　40. 6. 15〜40. 6. 22

■終了ターン 20ターン

■勝利得点

1	15ターン	GP＋15／VP＋2000
2	18ターン	GP＋10／VP＋1500
3	20ターン	GP＋ 5／VP＋1000

No.8 バトル・オブ・ブリテン

英国上陸作戦の前触れ、バトル・オブ・ブリテン。英国のレーダー網を破れるか？

■参加陣営	色別
陣営1ドイツ空軍	青
陣営2英国空軍	茶
陣形3−−−−−−	
陣営4−−−−−−	

■増援情報
なし

■作戦期間　40. 7. 10〜40. 9. 6

■終了ターン 25ターン

■勝利得点

1	15ターン	GP＋20／VP＋2000
2	20ターン	GP＋20／VP＋1500
3	25ターン	GP＋ 5／VP＋1000

No.9 あしか作戦

いよいよ英国上陸だ。自慢の戦艦を使い、敵艦隊を葬り去れ！　海戦マップメイン。

■参加陣営	色別
陣営1ドイツ軍	青
陣営2イギリス軍	紫
陣営3−−−−−−−−	茶
陣営4−−−−−−−−	

■増援情報
なし

■作戦期間　40. 9. 10〜40. 9. 30

■終了ターン 20ターン

■勝利得点

1	13ターン	GP＋20／VP＋1500
2	15ターン	GP＋15／VP＋1000
3	20ターン	GP＋10／VP＋500

No.10 イギリス本土決戦

上陸に成功した独軍は英国完全占領を目指す。トーチカと歩兵の要塞が待つ。

■参加陣営	色別
陣営1A軍集団	青
陣営2イギリス軍	茶
陣形3英国空軍	黄
陣営4−−−−−−	

■増援情報
2ターン後に陣営1に援軍が出現

■作戦期間　40. 10. 1〜40. 10. 31

■終了ターン 20ターン

■勝利得点

1	15ターン	GP＋20／VP＋2000
2	18ターン	GP＋15／VP＋1500
3	20ターン	GP＋10／VP＋1000

No.11 地中海の覇者

地中海のイギリス軍の牙城、マルタ島を攻略せよ。イタリア艦隊が主力部隊だ。

■参加陣営	色別
陣営1イタリア海軍	青
陣営2イギリス海軍	茶
陣営3−−−−−−	
陣営4−−−−−−	

■増援情報
なし

■作戦期間　41. 5. 1〜41. 5. 10

■終了ターン 16ターン

■勝利得点

1	10ターン	GP＋15／VP＋2000
2	13ターン	GP＋10／VP＋1500
3	16ターン	GP＋ 5／VP＋1000

No.12 ハルファヤ峠の戦い

アフリカへ派遣された陸軍将軍。砂漠のなかでの激闘が、いま火蓋を切る！

■参加陣営	色別
陣営1アフリカ軍団	青
陣営2イギリス第8軍	茶
陣形3トブルク守備隊	紫
陣営4イタリア軍	緑

■増援情報
2・3各ターン後に陣営2に援軍が到着

■作戦期間　41. 5. 15〜41. 6. 17

■終了ターン 18ターン

■勝利得点

1	9ターン	GP＋35／VP＋2500
2	13ターン	GP＋25／VP＋2000
3	18ターン	GP＋15／VP＋1500

No.13 エル・アラメインの戦い

イギリス軍を追い、エル・アラメインへ駒を進めたドイツ軍に、次の死闘が迫る。

■参加陣営	色別
陣営1アフリカ軍団	青
陣営2英第30軍団	茶
陣営3英第13軍団	黄
陣営−−−−−−	

■増援情報　6ターン後に陣営1に援軍
陣営1が条件を満たすと陣営3に援軍
11ターン後に陣営2に援軍

■作戦期間　41. 11. 17〜41. 12. 10

■終了ターン 20ターン

■勝利得点

1	11ターン	GP＋20／VP＋2000
2	16ターン	GP＋10／VP＋1500
3	20ターン	GP＋ 5／VP＋1000

No.14 コーカサスを越えて

エジプトを攻略したドイツアフリカ軍団の次のターゲットはコーカサスだ！

■参加陣営	色別
陣営1アフリカ軍団	青
陣営2コーカサスFT	赤
陣形3コーカサス方面軍	紫
陣営4−−−−−−	

■増援情報　陣営1が条件を満たすと陣営1に援軍
陣営1が条件を満たすと陣営3に援軍
11・16各ターンの後、陣営3に援軍

■作戦期間　42. 3. 1〜42. 5. 31

■終了ターン 30ターン

■勝利得点

1	18ターン	GP＋15／VP＋4000
2	24ターン	GP＋10／VP＋3000
3	30ターン	GP＋ 5／VP＋2000

No.15 トブルク挟撃

互いに増強を得た独英両軍。要衝トブルクを巡る激闘がふたたび始まる。

■参加陣営	色別
陣営1アフリカ軍団	青
陣営2イギリス第8軍	茶
陣営3トブルク守備隊	黄
陣営4イタリア軍	緑

■増援情報
8・11各ターンに陣営3の援軍が到着

■作戦期間　41. 11. 17〜41. 12. 10

■終了ターン 20ターン

■勝利得点

1	11ターン	GP＋35／VP＋2000
2	14ターン	GP＋25／VP＋1500
3	20ターン	GP＋15／VP＋1000

No.16 アレクサンドリアの戦い

エル・アラメインへ一時後退したドイツ軍は、補給を受け、再度進撃を開始する。

■参加陣営	色別
陣営1アフリカ装甲軍	青
陣営2英第30軍団	茶
陣形3英第13軍団	黄
陣営4−−−−−−	

■増援情報　陣営1が条件を満たすと、陣営2に援軍出現　8ターン後に陣営3に援軍　11・16各ターンに陣営1に援軍出現。

■作戦期間　42. 5. 26〜42. 6. 22

■終了ターン 21ターン

■勝利得点

1	13ターン	GP＋40／VP＋2000
2	16ターン	GP＋35／VP＋1500
3	21ターン	GP＋30／VP＋1000

No.17 地中海補給線

地中海の補給路を守ることが、アフリカの帰趨を決定する！　海戦マップ第２弾。

■参加陣営	色別
陣営1イタリア海軍	青
陣営2イギリス海軍	茶
陣形3−−−−−−	
陣営4−−−−−−	

■増援情報
6ターン後に陣営2に援軍が登場

■作戦期間　42. 4. 1〜42. 4. 10

■終了ターン 11ターン

■勝利得点

1	7ターン	GP＋15／VP＋2000
2	9ターン	GP＋10／VP＋1500
3	11ターン	GP＋ 5／VP＋1000

No.18 ガザラボックス攻略戦

攻勢にでた英軍に対し、アフリカ軍団は迂回攻撃を決意！　包囲撃滅なるか？

■参加陣営	色別
陣営1アフリカ装甲軍	青
陣営2英第30軍団	茶
陣形3英第13軍団	黄
陣営4イタリア軍	緑

■増援情報
陣営1が条件を満たすと、陣営2に援軍出現

■作戦期間　42. 5. 26〜42. 6. 22

■終了ターン 20ターン

■勝利得点

1	11ターン	GP＋30／VP＋2000
2	16ターン	GP＋20／VP＋1500
3	20ターン	GP＋15／VP＋1000

No.19 地中海海戦

いまだ陥落せぬ地中海の要衝マルタ島。今度こそ、この英国の牙城を下すのだ！

■参加陣営　色別
- 陣営1イタリア海軍　青
- 陣営2イギリス海軍　茶
- 陣形3ーーーーーー
- 陣営4ーーーーーー

■増援情報
2・8各ターンに陣営2に援軍が登場
■作戦期間　42. 8. 1～42. 8. 10
■終了ターン 11ターン
■勝利得点
- 1　7ターン　GP+30／VP+2000
- 2　9ターン　GP+20／VP+1500
- 3　11ターン　GP+10／VP+1000

No.20 アラル・ファルファの戦い

強力なアメリカ製兵器で武装しつつある英軍。ドイツ軍はまさかの攻勢に出た。

■参加陣営　色別
- 陣営1アフリカ装甲軍　青
- 陣営2英第30軍団　茶
- 陣形3英第13軍団　黄
- 陣営4ーーーーーー

■増援情報
9ターン後に陣営4に援軍が登場
■作戦期間　42. 9. 1～42. 11. 4
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
- 1　11ターン　GP+40／VP+2000
- 2　16ターン　GP+20／VP+1500
- 3　20ターン　GP+10／VP+1000

No.21 好機・春風作戦

アメリカ軍がカサブランカに上陸！ アフリカ軍団は、アメリカの攻撃を決意！

■参加陣営　色別
- 陣営1アフリカ軍集団　青
- 陣営2イギリス第5軍団　茶
- 陣形3アメリカ第2軍団　緑
- 陣営4ーーーーーー

■増援情報
陣営1が条件を満たすと、陣営2に援軍出現
■作戦期間　43. 2. 14～43. 2. 25
■終了ターン 18ターン
■勝利得点
- 1　12ターン　GP+20／VP+3000
- 2　15ターン　GP+15／VP+2500
- 3　18ターン　GP+10／VP+2000

No.22 シシリー撤退

北アフリカから撤退した独伊軍。しかしシシリーにも米軍の追撃は迫っていた。

■参加陣営　色別
- 陣営1独伊連合軍　青
- 陣営2イギリス第8軍　茶
- 陣形3アメリカ第7軍　緑
- 陣営4ーーーーーー

■増援情報　2ターン目に陣営3に援軍が出現
3・4ターン目に陣営1が条件を満たすと、陣営2に援軍出現　8ターン後に陣営3に援軍　11・16各ターンに陣営1に援軍出現。
■作戦期間　43. 7. 10～43. 8. 17
■終了ターン 21ターン
■勝利得点
- 1　15ターン　GP+20／VP+2000
- 2　20ターン　GP+15／VP+1500
- 3　25ターン　GP+10／VP+1000

No.23 イタリア半島の激闘

後退する独伊軍を追い、イタリア半島へ上陸した連合国。死闘がここでも始まる。

■参加陣営　色別
- 陣営1C軍集団　青
- 陣営2イギリス第8軍　茶
- 陣形3アメリカ第5軍団　緑
- 陣営4防衛ライン　水

■増援情報
2ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　44. 5. 11～44. 6. 4
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
- 1　15ターン　GP+20／VP+3000
- 2　18ターン　GP+15／VP+2500
- 3　20ターン　GP+10／VP+2000

No.24 ノルマンディー海岸防衛戦

連合軍の一大反攻作戦が始まった。上陸地点はノルマンディー。撃退できるか？

■参加陣営　色別
- 陣営1B軍集団　青
- 陣営2イギリス第2軍　茶
- 陣形3アメリカ第1軍団　緑
- 陣営484軍　水

■増援情報
3・7ターン目に陣営3に援軍が出現
4・5・6ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　44. 6. 6～44. 6. 30
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
- 1　15ターン　GP+30／VP+3000
- 2　18ターン　GP+25／VP+2500
- 3　20ターン　GP+20／VP+2000

No.25 秋の霜作戦

ノルマンディー以降、敗色濃いドイツ軍が反撃に出た戦い。やや無謀か!?

■参加陣営　色別
- 陣営1B軍集団　青
- 陣営2アメリカ第3軍　緑
- 陣形3第12軍集団　紫
- 陣営4第21軍集団　黄

■増援情報
5ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　44. 12. 16～44. 12. 30
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
- 1　20ターン　GP+30／VP+5000
- 2　25ターン　GP+25／VP+4000
- 3　30ターン　GP+20／VP+3000

No.26 東西決戦

奇跡的に成功した米英との単独講和。連合国の力を借り、ソビエト軍を押し戻せ。

■参加陣営　色別
- 陣営1ヴィスツラ軍集団　青
- 陣営2ウクライナ方面軍　赤
- 陣形3白ロシア方面軍　紫
- 陣営4西側連合軍　緑

■増援情報　4ターン目に陣営2に援軍が出現
5・6ターン目に陣営2に援軍が出現
7・8ターン目に陣営4に援軍が出現
■作戦期間　45. 1. 17～45. 2. 28
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
- 1　18ターン　GP+20／VP+3000
- 2　20ターン　GP+15／VP+2000
- 3　25ターン　GP+10／VP+1000

No.27 アストラハン攻略戦

コーカサスを越え、カスピ海のほとりまで到達したドイツ軍。目指す先は……。

■参加陣営　色別
- 陣営1B軍集団　青
- 陣営2S・グラード方面軍　赤
- 陣形3南東方面軍　紫
- 陣営4ーーーーーー

■増援情報
陣営1が条件を満たすと、陣営2に援軍出現
■作戦期間　42. 7. 22～42. 10. 30
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
- 1　18ターン　GP+20／VP+6000
- 2　27ターン　GP+10／VP+5000
- 3　30ターン　GP+0／VP+3000

No.28 スターリングラード掃討戦

ソビエト軍はスターリングラードに立てこもった。航空部隊の支援下、攻撃せよ。

■参加陣営　色別
- 陣営1B軍集団　青
- 陣営2S・グラードＦＴ　赤
- 陣形3第62軍　紫
- 陣営4ーーーーーー

■増援情報
陣営1が条件を満たすと、陣営3に援軍出現
■作戦期間　42. 8. 22～42. 8. 30
■終了ターン　30ターン
■勝利得点
- 1　15ターン　GP+20／VP+3000
- 2　20ターン　GP+0／VP+2000
- 3　30ターン　GP+0／VP+1500

No.29 城塞都市モスクワ

陥落寸前となったモスクワ。雪のちらつくなか、最後の攻勢が始まるのだ！

■参加陣営　色別
- 陣営1中央軍集団　青
- 陣営2ブリヤンスク軍　赤
- 陣形3西方面軍　紫
- 陣営4予備方面軍　黄

■増援情報
なし
■作戦期間　42. 9. 1～42. 9. 1
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
- 1　12ターン　GP+20／VP+5000
- 2　15ターン　GP+5／VP+3000
- 3　20ターン　GP+5／VP+1000

No.30 クレムリンの崩壊

クレムリンまであと少しに迫ったドイツ軍。ソビエトにとどめを刺すのは今だ。

■参加陣営　色別
- 陣営1中央軍集団　青
- 陣営2カリーニン方面軍　赤
- 陣形3西方面軍　紫
- 陣営4ーーーーーー

■増援情報
10・15ターン目に陣営2に援軍が出現
5・20ターン目に陣営3に援軍が出現
■作戦期間　42. 10. 1～42. 12. 10
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
- 1　12ターン　GP+20／VP+5000
- 2　18ターン　GP+5／VP+3000
- 3　30ターン　GP+5／VP+1000

No.31 バルカン侵攻作戦

イタリア軍の尻拭いから始まったこの作戦。ドイツの戦力は圧倒的に優位だ。

■参加陣営　色別
- 陣営1第1装甲集団　青
- 陣営2ユーゴスラビア軍　黄
- 陣形3イタリア軍　緑
- 陣営4ハンガリー軍　紫

■増援情報
8ターン目に陣営1に援軍
■作戦期間　41. 4. 6～41. 4. 17
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
- 1　15ターン　GP+20／VP+3000
- 2　20ターン　GP+10／VP+2000
- 3　25ターン　GP+5／VP+1000

No.32 バルバロッサ発動

ソビエト侵攻作戦バルバロッサがついに発動された。夢の短期決戦可能か？

■参加陣営　色別
- 陣営1中央軍集団　青
- 陣営2西方面軍　赤
- 陣形3北西方面軍　紫
- 陣営4ーーーーー

■増援情報
10ターン目に陣営3に援軍が出現
■作戦期間　41. 6. 22～41. 6. 30
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
- 1　15ターン　GP+20／VP+3000
- 2　20ターン　GP+10／VP+2000
- 3　25ターン　GP+10／VP+1000

No.33 スモレンスク攻略戦

ソビエト領内深く進むドイツ軍の前に、ソビエトの予備兵力が出現する。

■参加陣営　色別
- 陣営1中央軍集団　青
- 陣営2西方面軍　赤
- 陣形3南西方面軍　紫
- 陣営4ーーーーーー

■増援情報　6ターン目に陣営3に援軍が出現
7ターン目に陣営2に援軍が出現
10ターン目に陣営4が登場
■作戦期間　41. 7. 1～41. 8. 5
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
- 1　15ターン　GP+20／VP+3000
- 2　18ターン　GP+10／VP+2000
- 3　20ターン　GP+0／VP+1000

No.34 モスクワ街道

政治の中枢都市モスクワの攻略を優先した。ここが陥落すれば、すべてが終わる。

■参加陣営　色別
- 陣営1中央軍集団　青
- 陣営2ブリヤンスク軍　赤
- 陣形3西方面軍　紫
- 陣営4予備方面軍　黄

■増援情報
7ターン目に陣営1に援軍が出現
12ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　41. 9. 20～41. 9. 20
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
- 1　15ターン　GP+60／VP+5000
- 2　18ターン　GP+30／VP+3000
- 3　20ターン　GP+0／VP+1000

No.35 バルバロッサの結末

雪のちらつくなか始まるモスクワ攻略戦。最大の難関は、敵ではなくこの降雪だ。

■参加陣営　色別
- 陣営1中央軍集団　青
- 陣営2カリーニン方面軍　赤
- 陣形3西方面軍　紫
- 陣営4ーーーーー

■増援情報
なし
■作戦期間　41. 10. 1～41. 12. 10
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
- 1　15ターン　GP+60／VP+3000
- 2　20ターン　GP+30／VP+2000
- 3　30ターン　GP+0／VP+1000

No.36 キエフ大包囲戦

敵の大部隊が登場するキエフ攻略マップ。ただし増援はないので精神的には楽か!?

■参加陣営　色別
- 陣営1南方軍集団　青
- 陣営2中央軍集団　水
- 陣形3キエフ軍管区　赤
- 陣営4南西方面軍　紫

■増援情報
なし
■作戦期間　41. 9. 1～41. 9. 17
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
- 1　20ターン　GP+20／VP+5000
- 2　25ターン　GP+10／VP+4000
- 3　30ターン　GP+0／VP+2000

No.37 ヴィヤジマの攻防

キエフ包囲戦で多大な戦果を挙げたドイツ軍は、その力をモスクワ攻略に向けた。

■参加陣営　色別
- 陣営1中央軍集団　青
- 陣営2ブリヤンスク軍　赤
- 陣形3西方面軍　紫
- 陣営4予備方面軍　黄

■増援情報
5ターン目に陣営1に援軍が出現
6・8ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　41. 10. 1～41. 10. 30
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
- 1　20ターン　GP+60／VP+8000
- 2　25ターン　GP+30／VP+5000
- 3　30ターン　GP+0／VP+3000

No.38 台風作戦

モスクワを包囲できぬまま、冬を迎えたドイツ軍。このまま消耗し尽くすのか？

■参加陣営　色別
- 陣営1中央軍集団　青
- 陣営2キエフ軍管区　赤
- 陣形3南方軍集団　赤
- 陣営4ーーーーー

■増援情報
5ターン目に陣営1に援軍が出現
8・10・12・15各ターンに陣営2に援軍が出現
■作戦期間　41. 11. 15～41. 12. 10
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
- 1　20ターン　GP+60／VP+5000
- 2　23ターン　GP+30／VP+3000
- 3　25ターン　GP+0／VP+1000

No.39 南方軍集団の戦い

バルバロッサ作戦のうち、南方軍集団の戦いを描くマップ。敵の重戦車に注意！

■参加陣営　色別
陣営1南方軍集団　青
陣営2キエフ軍管区　赤
陣形3南方軍集団　赤
陣営4－－－－－

■増援情報
なし
■作戦期間　41. 6. 22～41. 6. 30
■終了ターン 15ターン
■勝利得点
1　10ターン　GP＋40／VP＋3500
2　12ターン　GP＋30／VP＋3000
3　15ターン　GP＋20／VP＋2000

No.40 ドニエプル渡河戦

要塞化したキエフを攻めるマップ。空爆と砲撃で進入路を確保せよ！

■参加陣営　色別
陣営1南方軍集団　青
陣営2中央軍集団　水
陣形3キエフ軍管区　赤
陣営4南西方面軍　紫

■増援情報
なし
■作戦期間　41. 9. 1～41. 9. 17
■終了ターン 35ターン
■勝利得点
1　25ターン　GP＋40／VP＋5000
2　30ターン　GP＋30／VP＋4000
3　35ターン　GP＋15／VP＋2000

No.41 ロストフ攻防戦

南方軍集団はロストフ・ハリコフへの攻撃準備を進めている。敵の戦意は低い。

■参加陣営　色別
陣営1南方軍集団（独）　青
陣営2南方軍集団（蘇）　赤
陣形3－－－－－
陣営4－－－－－

■増援情報
陣営1が条件を満たすと、陣営2に援軍出現
■作戦期間　41. 10. 1～41. 11. 20
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　18ターン　GP＋50／VP＋2500
2　20ターン　GP＋30／VP＋2000
3　25ターン　GP＋10／VP＋1500

No.42 青作戦

夏季攻勢でスターリングラードをねらうドイツ。新型兵器への更新時期だ。

■参加陣営　色別
陣営1Ｂ軍集団　青
陣営2Ｓ・グラードＦＴ　赤
陣形3南西方面軍　紫
陣営4－－－－－

■増援情報
10ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　42. 7. 22～42. 8. 28
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　12ターン　GP＋20／VP＋3000
2　18ターン　GP＋15／VP＋2000
3　25ターン　GP＋10／VP＋1000

No.43 スターリングラード市街戦

スターリングラードの目前で、進撃が停止した第６軍。彼らに勝機はあるのか？

■参加陣営　色別
陣営1B軍集団　青
陣営2S・グラードＦＴ　赤
陣形3－－－－－
陣営4－－－－－

■増援情報
7ターン目に陣営3が出現
10ターン目に陣営4が出現
■作戦期間　42. 9. 12～42. 11. 18
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
1　10ターン　GP＋30／VP＋1000
2　15ターン　GP＋10／VP＋500
3　20ターン　GP＋0／VP＋300

No.44 第2次モスクワ会戦

南方軍集団の活躍でソビエト軍は窮地に陥った。この機会に再度モスクワを狙え。

■参加陣営　色別
陣営1中央軍集団　青
陣営2ブリヤンスク軍　赤
陣形3西方面軍　紫
陣営4予備方面軍　黄

■増援情報
なし
■作戦期間　42. 9. 1～42. 9. 20
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP＋20／VP＋5000
2　20ターン　GP＋5／VP＋3000
3　25ターン　GP＋5／VP＋1000

No.45 ソビエトの崩壊

モスクワ前面の戦いで敵を撃破したドイツ軍は、いよいよ突入！

■参加陣営　色別
陣営1中央軍集団　青
陣営2カリーニン方面軍　赤
陣形3西方面軍　紫
陣営4－－－－－

■増援情報
5・20ターン目に陣営3に援軍が出現
10・15ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　42. 10. 1～42. 12. 10
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
1　12ターン　GP＋30／VP＋5000
2　20ターン　GP＋5／VP＋3000
3　30ターン　GP＋5／VP＋1000

No.46 冬の嵐作戦

スターリングラードで孤立した友軍を救出する。優勢な敵にどこまで粘れるか？

■参加陣営　色別
陣営1ドン軍集団　青
陣営2S・グラード方面軍　赤
陣形3ドン方面軍　紫
陣営4南西方面軍　黄

■増援情報
なし
■作戦期間　42. 12. 12～42. 12. 23
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
1　18ターン　GP＋20／VP＋5000
2　25ターン　GP＋10／VP＋3000
3　30ターン　GP＋5／VP＋1500

No.47 赤軍大反攻

ソビエトの大反攻マップ。退却するドイツ軍に食らいつく赤軍部隊。手強い。

■参加陣営　色別
陣営1ドン軍集団　青
陣営2南西方面軍　赤
陣形3ヴォロネジ方面軍　紫
陣営4－－－－－

■増援情報
8ターン目に陣営3に援軍が出現
■作戦期間　43. 2. 20～43. 3. 23
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
1　10ターン　GP＋20／VP＋5000
2　15ターン　GP＋10／VP＋3000
3　20ターン　GP＋0／VP＋1000

No.48 失われた勝利

ツィタデレ（城塞）作戦のマップ。要塞と化したクルスクの攻略は可能なのか。

■参加陣営　色別
陣営1南方軍集団　青
陣営2中央方面軍　赤
陣形3ヴォリネジ方面軍　紫
陣営4ステップ方面軍　黄

■増援情報
なし
■作戦期間　43. 7. 5～43. 7. 17
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP＋40／VP＋5000
2　20ターン　GP＋20／VP＋3000
3　25ターン　GP＋10／VP＋1000

No.49 ドニエプル河防衛戦

クルスクの戦いに失敗した独軍を追い、ドニエプル河に達した赤軍を叩き潰せ！

■参加陣営　色別
陣営1南方軍集団　青
陣営2中央方面軍　赤
陣形3ヴォロネジ方面軍　紫
陣営4－－－－－

■増援情報
5・10・12・16ターン目に陣営2に援軍が出現
20ターン目に陣営4が出現
■作戦期間　43. 8. 23～43. 9. 30
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP＋20／VP＋5000
2　23ターン　GP＋10／VP＋3000
3　30ターン　GP＋5／VP＋1000

No.50 終末の序曲

圧倒的物量で迫る赤軍に勝つことは至難の業。どこまで意地を見せるかの問題だ。

■参加陣営　色別
陣営1ヴィッツスラ軍集団　青
陣営2ウクライナ方面軍　赤
陣形3白ロシア方面軍　紫
陣営4－－－－－

■増援情報　3ターン目に陣営4が出現
4ターン目に陣営2に援軍が出現。
5・6・7ターン目に陣営3に援軍が出現。
■作戦期間　45. 1. 17～45. 2. 28
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
1　20ターン　GP＋40／VP＋3000
2　25ターン　GP＋30／VP＋2000
3　30ターン　GP＋20／VP＋1000

No.51 春の目覚め作戦

ドイツ軍の東部戦線最後の作戦。残った機甲部隊を集め、博打に出たが……。

■参加陣営　色別
陣営1南方軍集団　青
陣営2第2ウクライナ軍　赤
陣形3第3ウクライナ軍　紫
陣営4－－－－－

■増援情報
3. 5・7ターン目に陣営3に援軍が出現
■作戦期間　45. 3. 6～45. 3. 25
■終了ターン 15ターン
■勝利得点
1　10ターン　GP＋30／VP＋3000
2　13ターン　GP＋25／VP＋2500
3　15ターン　GP＋20／VP＋2000

No.52 野望の果て

ベルリンはすでに赤軍の完全包囲下にある。可能な限り戦いそして全滅せよ。

■参加陣営　色別
陣営1ドイツ軍　青
陣営2ベルリン守備隊　水
陣形3白ロシア方面軍　赤
陣営4ウクライナ方面軍　紫

■増援情報
8ターン目に陣営4に援軍が出現
■作戦期間　45. 4. 26～45. 5. 1
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
1　20ターン　GP＋50／VP＋3000
2　25ターン　GP＋50／VP＋2000
3　30ターン　GP＋50／VP＋1000

No.53 難局！

南極の遺跡に派遣された独軍の前に、奇妙な部隊が出現する。彼らはいったい？

■参加陣営　色別
陣営1ラストバタリアン　青
陣営2南極守備隊　緑
陣形3－－－－－
陣営4－－－－－

■増援情報
3・6・8各ターン目に陣営2に援軍が出現
5・10各ターンに陣営1に援軍が出現
■作戦期間　46. 7. 24～46. 7. 30
■終了ターン 22ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP＋20／VP＋4000
2　20ターン　GP＋15／VP＋3000
3　22ターン　GP＋10／VP＋2000

No.54 ソビエト侵攻

英国を下したドイツは、ソビエトへ侵攻する。後顧の憂いのない独軍の活躍は？

■参加陣営　色別
陣営1中央軍集団　青
陣営2西方面軍　赤
陣形3北西方面軍　紫
陣営4－－－－－

■増援情報
陣営1が条件を満たすと、陣営3に援軍出現
8ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　41. 5. 15～41. 5. 25
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP＋30／VP＋3000
2　20ターン　GP＋25／VP＋2000
3　25ターン　GP＋10／VP＋1000

No.55 白ロシア進撃

モスクワを目指し、進撃を続ける中央軍集団。残る距離はあと320kmだけだ！

■参加陣営　色別
陣営1中央軍集団　青
陣営2西方面軍　赤
陣形3南西方面軍　紫
陣営4－－－－－

■増援情報
7ターン目に陣営2に援軍が出現
10ターン目に陣営4が出現
■作戦期間　41. 5. 26～41. 6. 30
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP＋30／VP＋3000
2　18ターン　GP＋20／VP＋2000
3　20ターン　GP＋5／VP＋1000

No.56 作戦目標モスクワ

夏のロシア平原を驀進するドイツ軍。敵数は多いが装甲部隊はわずか。撃破は楽。

■参加陣営　色別
陣営1中央軍集団　青
陣営2ブリヤンスク軍　赤
陣形3西方面軍　紫
陣営4予備方面軍　黄

■増援情報
なし
■作戦期間　41. 8. 1～41. 8. 30
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP＋30／VP＋2000
2　20ターン　GP＋10／VP＋1000
3　25ターン　GP＋5／VP＋500

No.57 最終決戦

晩秋のモスクワに攻め入ったドイツ軍。敵数は倍以上だが十分勝てる。

■参加陣営　色別
陣営1中央軍集団　青
陣営2カリーニン方面軍　赤
陣形3西方面軍　紫
陣営4－－－－－

■増援情報
4・6・8・9ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　41. 10. 1～41. 12. 10
■終了ターン 20ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP＋55／VP＋3000
2　18ターン　GP＋30／VP＋2000
3　20ターン　GP＋10／VP＋1000

No.58 史上最大の包囲戦

キエフ周辺の赤軍撃破を狙うマップ。数は相変わらず多いが、弱敵が多い。

■参加陣営　色別
陣営1南方軍集団　青
陣営2中央軍集団　水
陣形3キエフ軍管区　赤
陣営4南西方面軍　紫

■増援情報
なし
■作戦期間　41. 8. 1～41. 8. 20
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
1　18ターン　GP＋30／VP＋5000
2　25ターン　GP＋20／VP＋3000
3　30ターン　GP＋10／VP＋1500

No.59　要塞戦を越えて

包囲戦のあと始まるモスクワ攻略戦。9月ということで、雪害は皆無だ。

■参加陣営　色別
陣営1中央軍集団　青
陣営2ブリヤンスク軍　赤
陣形3西方面軍　紫
陣営4予備方面軍　黄

■増援情報
なし
■作戦期間　41．9．1～41．9．30
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP+30／VP+5000
2　18ターン　GP+20／VP+2500
3　25ターン　GP+10／VP+1500

No.60　最後の戦い

ソビエト最後の戦い。雪の舞う市街に両軍の砲声が鳴り響く。短期決戦でいこう。

■参加陣営　色別
陣営1中央軍集団　青
陣営2カリーニン方面軍　赤
陣形3西方面軍　紫
陣営4ーーーーー

■増援情報
4・6・8・9ターン目に陣営2に援軍が出現
■作戦期間　41．10．15～41．11．30
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP+50／VP+3000
2　18ターン　GP+20／VP+2000
3　30ターン　GP+10／VP+1000

No.61　英国本土上陸作戦

先にソビエトを下したドイツは、再度イギリスへ矛先を向ける。今度は勝て！

■参加陣営　色別
陣営1ドイツ軍　青
陣営2イギリス軍　茶
陣形3ーーーーー
陣営4ーーーーー

■増援情報
7ターン目に陣営2に援軍が出現
10ターン目に陣営3に援軍が出現
■作戦期間　43．6．1～43．6．10
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP+30／VP+3000
2　20ターン　GP+25／VP+2500
3　25ターン　GP+20／VP+2000

No.62　落日の帝国

上陸に成功したドイツ軍。しかし、アメリカ軍が邪魔をしにやってくるのだ。

■参加陣営　色別
陣営1Ａ軍集団　青
陣営2イギリス軍　茶
陣形3英国空軍　黄
陣営4ーーーーー

■増援情報
2ターン目に陣営1に援軍が出現
10ターン目に陣営4が出現
■作戦期間　43．7．1～43．7．31
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP+30／VP+3000
2　20ターン　GP+25／VP+2500
3　25ターン　GP+20／VP+2000

No.63　北大西洋の戦い

アメリカと雌雄を決するため、大西洋を押し渡る独軍。仏軍や伊軍の船もある。

■参加陣営　色別
陣営1ドイツ軍　青
陣営2イギリス海軍　茶
陣形3アメリカ軍　緑
陣営4ーーーーー

■増援情報
なし
■作戦期間　45．6．1～45．6．10
■終了ターン 25ターン
■勝利得点
1　15ターン　GP+20／VP+3000
2　20ターン　GP+15／VP+2500
3　25ターン　GP+10／VP+2000

No.64　完全なる勝利へ

カナダに上陸した独軍。そこには英国と米国の総力を挙げた防御陣が待っていた！

■参加陣営　色別
陣営1ドイツ軍　青
陣営2イギリス軍　茶
陣形3アメリカ軍　緑
陣営4ーーーーー

■増援情報
3・4ターン目に陣営1に援軍が出現
15ターン目に陣営4が出現
■作戦期間　43．7．1～43．7．1
■終了ターン 30ターン
■勝利得点
1　20ターン　GP+0／VP+3000
2　25ターン　GP+0／VP+2500
3　30ターン　GP+0／VP+2000

独陸・海軍主要兵器データ一覧

索敵範囲が広く、移動力が高い車両はなにかと役に立つ。チェックしておこう。

ユニット名	分類	索敵	移動	防御力			特記事項
				陸	空	海	
PSW222	偵察車	4	6	5	0	5	
PSW231	偵察車	5	6	6	5	6	
PSW234／1	偵察車	5	6	15	0	15	
PSW234／2	偵察車	4	6	13	8	13	
PSW234／3	偵察車	4	6	13	0	13	
PSW234／4	偵察車	4	6	13	0	13	
AB41	偵察車	4	5	5	3	5	
ハンバーⅡ	偵察車	4	5	8	3	8	
1号戦車A型	軽戦車	3	5	7	5	7	
1号戦車B型	軽戦車	3	5	8	5	8	
2号戦車A型	軽戦車	4	5	8	5	8	
2号線車F型	軽戦車	4	5	12	8	12	
2号戦車L型	軽戦車	5	5	15	9	15	
35t戦車	軽戦車	4	5	12	8	12	
35t戦車A型	軽戦車	4	5	12	8	12	
35t戦車E型	軽戦車	4	5	17	14	17	
3号戦車F型	中戦車	2	5	15	9	15	
3号戦車G型	中戦車	2	5	15	12	15	
3号戦車H型	中戦車	2	5	22	13	22	
3号戦車J型	中戦車	2	5	22	17	22	
3号戦車L型	中戦車	2	5	22	17	22	
4号戦車D型	中戦車	2	5	13	0	13	
4号戦車E型	中戦車	2	5	22	10	22	
4号戦車F2型	中戦車	2	5	22	17	22	
4号戦車H型	中戦車	2	5	27	14	27	
パンターD型	中戦車	2	6	55	23	55	
パンターA型	中戦車	2	6	55	23	55	
パンターG型	中戦車	2	6	55	23	55	
M10パンター	中戦車	2	6	58	23	58	
E-50	中戦車	2	7	70	28	70	
T-34A	中戦車	1	5	42	13	42	
M14／41	中戦車	2	5	15	6	15	
M15／42	中戦車	2	5	15	8	15	
マチルダⅡ	重戦車	2	3	48	14	48	
ティーガーⅠ	重戦車	2	5	48	28	48	
ティーガーⅡ	重戦車	2	4	85	40	85	
P・ティーガー	重戦車	2	3	50	25	50	
マウス	重戦車	2	3	90	55	90	
E-75	重戦車	2	5	85	35	85	
E-100	重戦車	2	3	95	45	95	
P26／40	重戦車	2	5	18	7	18	
3号突撃砲B型	突撃砲	1	4	24	14	24	
3号突撃砲G型	突撃砲	1	4	27	16	27	
42式突撃砲	突撃砲	1	4	27	16	27	
セモベンテL6	駆逐戦車	1	5	12	5	12	
セモベンテM42	突撃砲	1	4	17	9	17	
セモベンテM43	突撃砲	1	4	30	12	30	
1号対戦車砲B型	突撃砲	2	4	4	0	4	
ヘッツァー	駆逐戦車	1	5	44	10	44	
4号駆逐戦車	駆逐戦車	1	5	37	15	37	
4号戦車L70	駆逐戦車	1	5	45	15	45	
ヤクトパンター	駆逐戦車	1	6	62	25	62	
エレファント	駆逐戦車	1	3	65	22	65	
ヤクトティーガー	駆逐戦車	1	3	85	35	85	
マーダーⅡ	駆逐戦車	1	5	8	0	8	
マーダーⅢ	駆逐戦車	1	5	12	0	12	

ユニット名	分類	索敵	移動	防御力			特記事項
				陸	空	海	
マーダーⅢ（r）	駆逐戦車	1	5	17	0	17	
ナースホルン	駆逐戦車	1	5	12	0	12	
デマーグD7	対空戦車	2	5	15	30	15	
Sdkfz7／1	対空戦車	2	6	5	40	5	
38t式対空戦車	対空戦車	2	5	3	30	3	
メーベルワーゲン	対空戦車	2	5	20	40	20	
ヴィルベルビンド	対空戦車	2	5	10	40	10	
クーゲルブリッツ	対空戦車	2	6	25	45	25	
ケーリアン	対空戦車	2	5	8	40	8	
オストヴィンド	対空戦車	2	5	18	50	18	
Flak37Pz	自走高射砲	1	5	15	0	15	
Flak41Pz	自走高射砲	1	5	15	0	15	
グリーレ	自走高射砲	1	3	30	0	30	
ヴェスペ	自走高射砲	1	5	10	0	10	
フンメル	自走高射砲	1	5	12	0	12	
マウルティア	自走ロケット砲	1	5	9	0	9	
カール	列車砲	1	3	40	20	40	
sIG33／1	自走榴弾砲	1	4	5	0	5	
sIG33／2	自走榴弾砲	1	5	10	0	10	
グリーレK	自走榴弾砲	1	4	12	0	12	
ブルムベアー	自走榴弾砲	1	4	35	15	35	
S・ティーガー	自走ロケット砲	1	4	68	25	68	
37mm対戦車砲	牽引対戦車砲	2	1	15	0	15	変形可能
50mm対戦車砲	牽引対戦車砲	2	1	15	0	15	変形可能
75mm対戦車砲	牽引対戦車砲	2	1	20	0	20	変形可能
88mm対戦車砲	牽引対戦車砲	2	1	20	0	20	変形可能
88mmFlk36	牽引高射砲	1	1	10	50	10	変形可能
88mmFlk41	牽引高射砲	1	1	10	50	10	変形可能
105mm野砲	牽引榴弾砲	1	1	10	0	10	変形可能
150mm野砲	牽引榴弾砲	1	1	10	0	10	変形可能
155mm加濃砲	牽引榴弾砲	1	1	12	0	12	変形可能
173mm加濃砲	牽引榴弾砲	1	1	12	0	12	変形可能
歩兵	歩兵	2	3	20	5	70	
擲弾兵	歩兵	2	3	20	10	70	
擲弾兵43	歩兵	2	3	25	10	70	
エリート兵	歩兵	2	4	35	15	70	
装甲擲弾兵	機械化歩兵	3	3	35	15	70	変形可能
SS装甲擲弾兵	機械化歩兵	3	3	40	15	70	変形可能
降下猟兵	空挺歩兵	2	3	40	20	50	変形可能
戦闘工兵	工兵	2	3	20	10	50	
輸送車	輸送車	1	6	5	0	20	
沿岸砲台	トーチカ/要塞	1	0	35	10	80	
高射砲塔	トーチカ/要塞	2	0	40	45	35	
ジークフリード	トーチカ/要塞	2	0	35	25	45	
ビスマルク	戦艦	1	4	85	25	65	
H型戦艦	戦艦	1	4	90	25	70	
テルピッツ	戦艦	1	4	90	25	70	
シュアー	戦艦	1	3	45	10	35	
シャルンホルスト	巡洋戦艦	1	4	75	15	65	
独重巡洋艦	重巡洋艦	2	3	40	25	40	
独軽巡洋艦	軽巡洋艦	2	3	35	15	35	
独駆逐艦	駆逐艦	2	4	30	15	25	
独潜水艦	潜水艦	3	3	25	15	35	
G・ツェッペリン	空母	1	4	45	10	30	
リットリオ級	戦艦	1	3	80	30	70	
リシュリュー級	戦艦	1	4	80	35	75	

独空軍データ一覧

非独製の機体はみな総統のプレゼント。確実な入手は不可能。

ユニット名	分類	移動	防御力			特記事項
			陸	空	海	
Bf109T	艦上戦闘機	4	10	40	35	着艦可
Bf109E	戦闘機	4	10	40	20	―――
Bf109F	戦闘機	4	10	42	20	―――
Bf109G	戦闘機	4	10	45	20	―――
Bf109K	戦闘機	4	10	50	20	―――
Fw190A	戦闘機	4	15	55	30	―――
Fw190D9	戦闘機	4	15	58	30	―――
Ta152H	戦闘機	4	15	60	30	―――
Me262	戦闘機	4	20	65	40	―――
Me262　N	戦闘機	4	20	65	40	―――
MeP1101	戦闘機	4	23	67	43	―――
He162	戦闘機	3	18	62	35	―――
Ta183	戦闘機	4	23	70	43	―――
Avia534	戦闘機	3	10	37	33	―――
Ju88A　N	爆撃機	3	15	20	15	―――
D.520	戦闘機	4	10	42	20	―――
MC200	戦闘機	4	10	40	20	―――
MC202	戦闘機	4	10	45	20	―――
零式艦上21型	艦上戦闘機	5	10	33	30	着艦可
隼1型	戦闘機	4	10	30	20	―――
Me163	局地戦闘機	3	28	68	45	―――
ナッター	局地戦闘機	3	28	70	45	―――
Me110C	戦闘攻撃機	4	10	33	30	―――
Me110D	戦闘攻撃機	4	10	33	30	―――
Me110D　N	戦闘攻撃機	4	10	33	30	―――
Me110E	戦闘攻撃機	4	15	35	32	―――
Me110G	戦闘攻撃機	4	18	35	35	―――
Me110G　N	戦闘攻撃機	4	18	35	35	―――
Me210	戦闘攻撃機	4	10	25	30	―――
Me410	戦闘攻撃機	4	19	43	36	―――
Fw190F	戦闘攻撃機	4	20	50	38	―――
Fw190G	戦闘攻撃機	4	22	45	40	―――
Do335	戦闘攻撃機	5	24	55	43	―――
Ho229	戦闘攻撃機	5	25	60	45	―――
サンダーボルト	戦闘攻撃機	3	11	45	62	―――
Ju87B	急降下爆撃機	3	30	5	40	―――
Ju87D	急降下爆撃機	3	40	5	50	―――
Ju87R	急降下爆撃機	3	30	5	40	―――
Ju87C	艦上爆撃機	3	30	5	40	着艦可
Ju87G	急降下爆撃機	3	45	10	55	―――
Hs129B2	急降下爆撃機	4	25	10	25	―――
He111	爆撃機	3	15	15	15	―――
He177	爆撃機	3	35	40	20	―――
Do17Z	爆撃機	3	5	15	15	―――
Do17Z　N	爆撃機	3	5	15	15	―――
Do217E	爆撃機	3	10	20	20	―――
Do217E　N	爆撃機	3	10	20	20	―――
Do217M	爆撃機	4	15	25	20	―――
Do217K	爆撃機	4	15	25	20	―――
Ju88A	爆撃機	3	15	20	15	―――
Ju88S	爆撃機	4	25	33	25	―――
Ar234B	陸上攻撃機	4	30	60	30	―――
Ju287	爆撃機	4	10	40	15	―――
Ju188	爆撃機	4	10	35	15	―――
B-17	爆撃機	3	55	45	55	―――
Ju88G	夜間戦闘機	3	15	45	20	―――
He219	夜間戦闘機	4	20	53	25	―――
Ju388J	夜間戦闘機	4	25	59	30	―――
輸送機	輸送機	3	10	10	10	変形可

陸・空各将軍の関連パラメータ

陸軍将軍の特殊技能取得条件一覧

特殊技能名	効果	取得条件
偵察車能力増加	戦闘時／攻撃＋5・防御＋110	Lv10以上で偵察車を使い、経験値を300得る
戦車能力増加	戦闘時／攻撃＋10・防御＋3	Lv25以上で戦車を使い、経験値を800得る
駆逐戦車能力増加	戦闘時／攻撃＋6・防御＋5	Lv22以上で駆逐戦車を使い、経験値を700得る
対空戦車能力増加	戦闘時／攻撃＋10・防御＋4	Lv12以上で対空戦車を使い、経験値を400得る
自走砲能力増加	戦闘時／攻撃＋5・防御＋8	Lv35以上で自走砲を使い、経験値を950得る
牽引砲能力増加	戦闘時／攻撃＋5・防御＋2	Lv35以上で牽引砲を使い、経験値を950得る
歩兵能力増加	戦闘時／攻撃＋3・防御＋5	Lv17以上で歩兵を使い、経験値を500得る
陣地能力増加	戦闘時／攻撃＋5・防御＋2	Lv3以上で陣地を使い、経験値を200得る
部隊運営	FPWの消費量を80％に節約	Lv27以上で獲得
機数回復能力	回復機数＋1	Lv20以上で獲得
地形利用	敵の地形効果が-10	牽引砲のスキルを持ち、Lv31以上になると出現
橋修復	FPWを40使い、橋を修復	ゲーム開始時から所有
占領	建造物を占領する	ゲーム開始時から所有
夜間指揮	夜間行動時に消費する追加FPWを80％に節約	歩兵のスキルを持ち、Lv18以上になると獲得
索敵	索敵能力が1加算	偵察車のスキルを持ち、Lv20以上になると獲得
高機動	移動力が1加算	戦車／駆逐戦車のスキルを持ち、Lv35以上になる
VP増加	建造物を占領したときのVPが1.2倍になる	歩兵スキルを持ち、Lv40以上で獲得
雪中行軍	地形が積雪のとき、行動力が1加算	戦車／駆逐戦車のスキルを持ち、Lv27以上で獲得
泥中行軍	地形が泥のとき、移動力が1加算	Lv7以上で獲得
架橋	FPWを全消費し、橋を架ける	Lv33以上で工兵を用い、橋を15回かけると出現
攻撃タイプ	成長タイプ「攻撃」型	成長タイプ
防御タイプ	成長タイプ「防御」型	成長タイプ
万能タイプ	成長タイプ「万能」型	成長タイプ
所属兵器増加	指揮下のユニット枠が1増加	Lv25以上で、指揮下ユニット枠が8台になっている

空軍将軍の特殊技能取得条件一覧

特殊技能名	効果	取得条件
艦上戦闘機	戦闘時／攻撃＋10・防御＋5	Lv3以上で艦上戦闘機を使い、経験値を300得る
艦上攻撃機	戦闘時／攻撃＋6・防御＋3	Lv5以上で艦上攻撃機を使い、経験値を350得る
戦闘機	戦闘時／攻撃＋15・防御＋2	Lv17以上で戦闘機を使い、経験値を700得る
夜間戦闘機	戦闘時／攻撃＋10・防御＋1	Lv13以上で夜間戦闘機を使い、経験値を400以上得る
攻撃機	戦闘時／攻撃＋6・防御＋3	Lv20以上で攻撃機を使い、経験値を850以上得る
爆撃機	戦闘時／攻撃＋2・防御＋6	Lv25以上で爆撃機を使い、経験値を950得る
機数回復	回復機数が1加算	Lvが20を越える
夜間指揮	夜間行動時に消費する追加ＦＰＷを80％に節約	夜間戦闘機のスキルを持ち、Lv14以上になる
攻撃	成長タイプ「攻撃」型	成長タイプ
防御	成長タイプ「防御」型	成長タイプ
万能	成長タイプ「万能」型	成長タイプ
所属兵器増加	指揮下ユニット枠がひとつ増える	Lv21以上。指揮下のユニット枠が8になっている
制空維持	滞空した場合のＦＰＷの消費量を80％に節約	Lv30以上
建造物爆撃	爆撃時のVPダメージが1.2倍に	爆撃機のスキルを持ち、Lvが35以上である

士官学校で顔を選ぶ方法

- ■ネームエントリーの画面で「ステア」と打ち込む。（女性将軍の顔Aが登場する）
- ■ネームエントリーの画面で「クリスティーヌ」と打ち込む。（女性将軍の顔Bが登場する）
- ■ネームエントリー時に「マリコ」と入力する。（女性将軍と黒人将軍の顔が登場する）
- ■ネームエントリー時に《Y・方向キー下・L》を入力する。（下3つ分の絵が変わる）
- ■ネームエントリー時に「パイナップル」「おやびん」「ニヤリ」「マリヲ」「カメレオン」のいずれかを入力する。

相棒の空軍将軍を選ぶ方法

プレイヤーの操る陸軍将軍のパートナーとして、各戦線を転戦する空軍将軍。じつは彼らの顔は、任意に選択することができるのだ。なかには、少数ではあるが、女性将軍も含まれている。通常での出現確率は非常に低いので、女性将軍を希望するなら、試すべし。

名前	性別	入力コマンド
ヴァルダー	男	方向キー↑＋L
フランツ	男	方向キー↑＋R
ハウンゼン	男	方向キー↑＋X
ヘレナ	女	方向キー↑＋Z＋L＋S
ルードビッヒ	男	方向キー↑＋Y
ガーウィン	男	方向キー↑＋Z
ローザリー	男	方向キー↓＋L
ドロテーア	女	方向キー↑＋Z＋R＋S
ラインリック	男	方向キー↓＋R
パウル	男	方向キー↓＋X
アルフレッド	男	方向キー↓＋Y
ブリッツ	男	方向キー↓＋Z

将軍のレベルアップパラメーター変化

レベル	必要経験値	成長「攻撃」型						成長「防御」型						成長「万能」型					
		攻撃力	防御力	速度	FRW	SUP	配備数増加	攻撃力	防御力	速度	FRW	SUP	配備数増加	攻撃力	防御力	速度	FRW	SUP	配備数増加
01	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
02	150	1	0	0	1	2	0	0	1	0	2	3	0	1	1	0	1	3	0
03	165	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	2	0	0	1	0	1	1	0
04	180	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	3	0
05	195	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	2	0
06	210	0	1	0	1	3	0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	2	1	0
07	225	1	0	0	2	2	0	0	1	0	2	3	0	1	0	0	2	1	0
08	240	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	1	3	0
09	255	1	1	1	1	2	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
10	270	2	0	0	1	1	0	0	2	0	1	1	0	1	1	0	1	3	0
11	285	0	0	0	1	3	0	0	0	0	1	2	1	0	1	0	1	2	0
12	300	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	3	0	1	0	1	2	1	0
13	315	0	0	1	2	1	0	0	0	0	2	2	0	0	1	0	2	1	1
14	330	1	0	0	1	2	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	3	0
15	345	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
16	360	0	0	0	1	3	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	1	3	0
17	375	1	0	1	1	2	0	0	1	0	1	3	0	1	0	0	1	2	0
18	390	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	2	1	0
19	405	1	0	0	2	2	0	0	1	0	2	1	0	1	0	0	2	1	0
20	420	2	0	0	1	1	0	0	2	1	1	1	0	1	1	0	1	3	0
21	435	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	2	1	0	1	0	1	1	0
22	450	1	0	0	1	2	0	0	1	0	1	3	0	1	1	0	1	3	0
23	455	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	2	0	0	1	0	1	2	0
24	470	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	2	1	1
25	485	1	0	1	2	1	0	0	1	0	2	1	0	1	1	0	2	1	0
26	500	0	0	0	1	3	0	0	0	0	1	2	0	0	1	0	1	3	0
27	515	1	1	0	1	2	0	1	1	0	1	3	0	1	0	0	1	1	0
28	530	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	1	3	0
29	545	1	0	1	1	2	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	2	0
30	560	2	1	0	1	1	0	1	2	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
31	575	0	0	0	2	3	0	0	0	0	2	2	1	0	1	0	2	1	0
32	590	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	3	0
33	605	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	2	0	0	1	0	1	1	0
34	620	1	0	0	1	2	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	3	0
35	635	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	2	1
36	650	0	1	0	1	3	1	1	0	1	1	2	0	0	1	1	1	1	0
37	665	1	0	1	2	2	0	0	1	0	2	3	0	1	0	0	2	1	0
38	680	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	2	0	0	1	0	1	3	0
39	695	1	1	0	1	2	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
40	710	2	0	0	1	1	0	0	2	1	1	1	0	1	1	0	1	3	0
41	725	0	0	1	1	2	0	0	0	0	1	2	1	0	1	0	1	2	0
42	740	1	1	0	1	2	0	1	1	0	1	3	0	1	0	1	1	1	0
43	755	0	0	0	2	1	0	0	0	0	2	2	0	0	1	0	2	1	0
44	770	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	3	0
45	785	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
46	800	0	0	0	1	3	0	0	0	0	1	2	0	1	1	0	1	3	0
47	815	1	0	0	1	2	0	0	1	0	1	3	0	1	0	0	1	2	0
48	830	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	2	0	0	1	1	1	1	0
49	845	1	0	1	2	2	0	0	1	0	2	1	0	1	0	0	2	1	0
50	860	2	0	0	1	1	0	0	2	0	1	1	0	1	1	0	1	3	0
51	875	0	1	0	1	3	0	1	0	0	1	2	0	0	1	0	1	1	0
52	890	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	3	0
53	905	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	2	0	0	1	1	1	2	0
54	920	1	1	0	1	2	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
55	935	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	1	0	1	1	0	2	1	0
56	950	0	0	0	1	3	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	1	3	0
57	965	1	1	1	1	2	0	1	1	0	1	3	0	1	0	0	1	1	0
58	980	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	2	0	0	1	1	1	3	0
59	990	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	2	0
60	999	2	1	1	2	1	0	1	2	0	2	1	0	1	1	0	2	1	0

陸・空軍各将軍の勲章授与条件一覧

勲章・プレゼント名	授与条件
士官学校優良勲章	士官学校を優秀な成績で卒業する
士官学校不良勲章	士官学校の成績が悪い
鉄十字勲章1級	陸軍／Lv10以上　空軍／Lv5以上
鉄十字勲章2級	陸軍／Lv18以上　空軍／Lv10以上
ドイツ十字章	陸軍／Lv25以上　空軍／Lv18以上
騎士十字勲章	陸軍／Lv35以上　空軍／Lv26以上
柏葉剣付き勲章	陸軍／Lv50以上　空軍／Lv35以上
戦傷勲章	死んだ状態でステージをクリアする
撃破数勲章／陸軍	100／200／300と撃破するごとに授与される
撃破数勲章／空軍	50／100／150と撃破するごとに授与される
西部戦線勲章	23面の後（これをもらうと東部戦線はなし）
東部戦線勲章	49面の後（これをもらうと西部戦線はなし）
陸戦勲章／陸軍	陸軍将軍のレベルが60に達する
空戦勲章／空軍	空軍将軍のレベルが60に達する
レコード1マイスタージンガー	撃破章1を持ち、特定の条件を満たす
レコード2ワルキューレ	撃破章2を持ち、特定の条件を満たす
ヒトラーの肖像画	レコード1を持ち、51面・25面の後

MAP53で発生する不思議な現象？

難局！マップで教官が出現する。その後の3D戦闘シーンで教官が戦うシーンの際、スタートを押した後、AABBCCABCCCCC(Cは連打)を押す。17巡目に光りだす。

士官学校でお世話になったあの髭面にもう一度あえる。懐かしい！

難局！はとにかく変なマップ。ロドリゲスファンなら、1度は試したいところだ。

BGMをすべて聴くために!!

アメリカやソビエト、イギリスやフランスはもちろん、そのほか多くの国々の楽曲を使用している本作。そのボリュームとバラエティの豊かさにはただ驚くばかりだ。そしてさらに驚くことに、それらの音楽をすべて聴くことのできる隠しコマンドが存在する。マップの設定変更ウィンドウを開き、YZXYSと入力すればよい。成功すると、レベルアップ音が鳴るだろう。その後は「音楽設定」を選択し、BGMを選べ。

総統からのプレゼントでしか聴けない「ワルキューレ」も、これでいつでも聴くことができるのだ。

プロ野球チームもつくろう！

●セガ●発売中（2月19日発売）●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●パスワード対戦あり●全年齢推奨

OB首脳全111人を含む、首脳陣能力データ一挙公開!!

今週は、OBが監督やコーチになった場合に、チームの選手に影響を与える各種データを紹介しよう。

各数値は、0〜7の8段階で評価。7が1番高く、0は反対に低い成長率を表わす。

また、野手系・投手系とは選手の成長率、作戦思考とはどれだけ攻撃的かということを示している。その他にも、投手・打者修正値は、監督になったときにパラメータに与える影響を示している。それ以外のデータは、コーチ時の選手への各能力パラメータへ与える成長率を示す。人気は、監督・コーチともに影響する。

監督のタイプによって、選手の成長率も変わってくる。交代時は慎重に！

選択したOBによっては、キャンプ時のみの特別メニューをもっているぞ!!

野手系首脳陣リスト（OB72人）

名前	年俸	血液型	年齢	野手系	投手系	人気	作戦思考	投手修正	打者修正	体力	技打	長打	小技	チャンス	走力	選球眼	守備	肩	CL
仰木 彬	22000	A	63	5	3	5	5	4	4	3	4	4	6	4	4	4	5	4	4
中西 太	10000	B	65	4	2	3	4	2	3	4	3	6	1	3	3	3	4	4	2
新井 宏昌	7500	A	46	4	2	3	3	2	3	3	6	2	5	4	3	4	5	3	3
岡田 彰布	8000	A	41	4	2	5	4	2	4	4	4	4	2	5	3	2	4	2	3
上田 利治	9000	O	61	3	3	3	5	3	3	3	3	3	5	3	3	4	6	3	4
加藤 英司	8500	A	50	4	3	2	3	2	3	5	4	4	2	4	3	3	4	3	3
須藤 豊	8000	A	61	3	3	2	2	2	3	2	3	3	5	3	4	4	5	4	4
土井 正博	9000	O	55	4	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3
片平 晋作	7500	A	49	4	2	3	4	2	4	4	4	4	2	4	3	2	4	3	3
中尾 孝義	8500	AB	42	3	3	2	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	5	4	4
佐々木 恭介	8800	A	49	4	3	4	5	3	4	5	4	5	1	4	2	2	2	4	2
伊勢 孝夫	7000	A	54	3	3	2	2	2	3	2	4	2	4	3	4	4	4	2	4
有田 修三	8500	A	47	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4
梨田 昌孝	8500	A	45	4	3	2	3	3	3	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4
近藤 昭仁	9000	A	60	4	2	3	4	2	4	3	3	3	6	3	3	3	5	3	3
長池 徳士	8500	B	54	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3
高沢 秀昭	7000	B	40	4	2	2	2	2	3	4	4	2	4	2	4	2	4	4	3
平野 謙	8000	A	43	4	2	3	3	2	4	4	4	2	7	4	4	4	4	7	2
袴田 英利	7000	A	43	3	2	2	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3
王 貞治	10000	O	58	5	2	5	6	2	5	5	4	7	0	4	2	6	2	3	2
若菜 嘉晴	8500	A	45	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4
水谷 実雄	8000	O	51	3	2	3	3	3	3	3	4	2	5	4	4	4	4	3	3
島田 誠	7500	B	44	4	2	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3
福本 豊	9000	B	51	4	2	5	5	2	4	5	5	2	5	2	7	2	5	5	2
長嶋 茂雄	20000	B	62	5	2	7	6	2	4	4	4	4	2	7	4	4	2	3	2
篠塚 和典	9000	A	41	4	3	4	2	2	4	3	5	3	4	4	4	4	7	2	3
山倉 和博	8500	A	43	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	5	4	5
土井 正三	9500	A	56	3	3	2	4	3	4	3	4	2	6	3	4	3	5	3	4
高田 繁	7000	A	53	3	2	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	6	4	3
松本 匡史	7000	O	44	3	2	3	3	2	4	3	3	2	4	3	6	3	4	4	2
大石 大二郎	9000	A	40	5	2	3	3	3	3	5	5	2	5	4	4	4	5	2	3
三村 敏之	8500	O	50	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3
山本 一義	7000	A	60	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3
山崎 隆造	7000	A	40	4	2	2	4	2	3	4	3	4	4	4	2	3	3	4	3
長内 孝	7500	B	41	4	3	2	4	3	3	4	4	2	4	2	2	5	4	4	2
野村 克也	22000	B	63	4	4	2	4	4	4	4	4	4	7	4	4	6	5	4	7
若松 勉	8500	B	51	5	2	3	4	2	4	4	5	5	3	5	2	4	4	3	3
金森 栄治	7000	O	41	4	2	4	5	2	3	4	3	4	1	4	3	3	6	4	3
角 富士夫	8000	A	42	4	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3
八重樫 幸雄	8500	A	47	4	3	2	3	3	3	4	3	4	2	3	2	4	4	4	4
大矢 明彦	10000	O	51	4	3	4	5	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	5	6
高木 由一	7500	AB	49	5	2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3
弘田 澄男	8000	O	49	4	2	2	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3

名前	年俸	血液型	年齢	野手系	投手系	人気	作戦思考	投手修正	打者修正	体力	技打	長打	小技	チャンス	走力	選球眼	守備	肩	C L
田代 富雄	8500	O	44	4	2	2	3	3	3	3	4	5	4	3	3	4	4	3	3
竹之内 雅史	7000	A	53	4	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3
山下 大輔	7500	O	46	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	5	3	3
吉田 義男	10000	O	65	4	3	4	5	3	4	2	4	3	5	4	4	4	5	4	4
一枝 修平	8000	A	58	3	3	2	4	2	3	4	3	4	3	3	4	5	4	3	3
佐野 仙好	6500	O	47	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
平田 勝男	8500	AB	39	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	6	3	3
木戸 克彦	7000	B	37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
青田 昇	9500	O	74	4	2	4	6	3	4	3	3	5	2	4	3	5	3	3	3
有藤 道世	8500	A	52	4	2	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	5	5	2	3
安藤 統男	9000	B	59	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3
大下 剛史	12000	AB	54	5	2	5	7	2	5	4	4	4	5	3	4	2	6	3	3
木俣 達彦	9500	O	54	4	3	2	3	4	3	3	3	5	4	4	3	3	5	5	6
黒江 透修	8000	A	60	3	3	2	5	3	3	3	3	3	4	4	4	3	5	5	3
古葉 竹識	15000	O	62	5	3	5	4	4	4	3	3	3	5	4	6	5	5	3	4
杉浦 享	8500	O	46	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3
高木 守道	10000	O	57	5	3	3	5	3	4	3	4	3	5	4	4	4	7	3	3
谷澤 健一	8500	B	51	4	2	5	4	2	4	5	4	4	3	5	3	5	4	4	3
内藤 博文	7000	A	67	4	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
中畑 清	9000	A	44	4	2	6	7	1	6	5	3	5	0	7	3	1	2	3	2
長崎 慶一	7500	A	48	4	2	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3
中村 勝広	8000	O	49	4	2	4	1	3	3	2	4	2	4	2	4	4	4	3	3
原 辰徳	9000	A	40	4	2	6	4	3	4	2	4	5	3	4	4	4	3	3	3
張本 勲	15000	B	58	6	2	5	4	0	7	5	7	3	0	5	3	5	2	3	2
簑田 浩二	8000	O	46	4	2	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
藤尾 茂	9000	AB	64	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5
山崎 裕之	8500	B	52	4	2	4	3	3	3	3	3	4	4	5	3	5	4	3	3
横田 真之	7500	O	36	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3
大島 康徳	7500	O	48	5	2	4	5	2	4	4	4	4	2	5	2	5	3	3	3
九重 海山	10000	A	22	5	3	5	7	3	3	7	7	5	3	7	3	3	5	5	7
山田 貫太郎	9500	AB	23	5	3	6	3	4	4	4	4	4	0	5	0	5	7	3	5
笠原 剛	8500	B	24	3	3	3	3	3	3	2	2	2	7	2	3	4	4	4	4
霜月 登一	7500	O	23	3	3	3	3	3	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3
高木 藤夫	8000	B	23	3	3	0	7	4	4	0	0	7	0	0	0	0	7	7	7
加藤 次郎	7500	A	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
桜井 稔	8000	B	22	3	2	4	4	2	4	3	5	5	3	4	3	0	3	5	3
菖蒲 龍	9500	A	18	5	2	5	5	3	4	3	5	5	5	4	5	5	4	0	2
諸江 はるか	8200	B	18	3	3	7	2	3	4	2	5	3	5	7	3	3	0	3	3
宗方 雷蔵	8500	B	22	4	2	2	7	1	5	5	2	5	4	2	5	0	5	4	2
清水 隼人	7000	B	18	4	2	4	3	3	3	2	4	2	4	2	2	4	0	5	3
一文字 真	9000	A	18	4	2	7	5	3	4	2	5	2	5	4	7	0	5	3	3
鴇田 要	5000	A	18	3	2	4	3	2	3	2	2	2	7	2	4	5	2	4	2
若菜 禎章	6500	O	22	4	2	3	2	2	4	3	5	3	0	5	2	1	1	1	2
赤川 勝	6500	A	24	3	2	4	5	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0
奄美 半蔵	9500	A	23	4	2	5	0	3	3	0	7	0	7	7	7	7	7	0	3
小林 修作	8000	A	24	5	2	7	7	0	7	4	5	5	0	7	0	3	3	3	2
新田 隼人	7000	O	26	3	2	3	2	2	3	2	5	1	5	0	5	5	5	0	2
高科 一樹	7000	AB	23	3	2	4	3	1	4	3	3	3	3	1	4	2	6	1	3
宮 真太郎	7500	A	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	7	3	3	3	3	3	3
谷 秀浩	7000	A	22	4	2	3	3	2	3	3	5	0	5	3	4	3	5	3	2
遠藤 乱	8500	O	21	5	2	5	7	1	5	4	3	5	3	3	4	4	5	3	3
大谷 昭仁	9000	B	25	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
橋本 勝彦	4500	O	23	3	2	2	4	2	3	4	2	4	2	2	2	7	2	7	0
笠原 博之	7000	A	18	3	3	2	5	2	3	2	5	1	5	4	4	2	5	1	2
芳武 嵐	6500	A	18	3	2	7	7	0	7	3	0	7	0	7	0	7	0	3	0
須田 昌也	7000	A	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
守 陸	9000	O	23	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
環 敏次	8500	A	24	3	2	3	7	3	4	2	4	2	4	5	4	3	4	2	4
阿部 緋火流	8000	A	22	3	3	3	3	3	3	2	5	2	5	4	5	4	5	1	3
関 勉	10000	O	21	5	2	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
石原 貞治	7000	A	22	3	2	3	3	3	3	5	5	2	2	0	4	2	2	4	3
数 輝秀	8500	AB	18	5	2	5	6	2	4	5	2	5	1	4	2	2	6	4	2
梶岡 泰光	7500	O	22	4	2	4	5	3	3	4	2	4	2	5	4	2	4	2	3
松前 安彦	8500	B	21	4	3	5	0	4	4	0	0	0	7	7	7	7	7	0	0
八代 倉之助	6500	A	18	4	2	2	5	2	4	3	3	4	2	5	1	1	0	5	3
谷 千春	8000	A	18	5	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	2	0	5	2	2
増田 実雄	8000	O	23	3	3	3	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	7	3	3
嶋 貴	7000	AB	24	3	3	3	3	2	3	4	3	2	4	2	4	3	4	4	3
相馬 一也	9000	O	18	3	4	3	2	2	4	3	3	4	4	0	4	3	7	7	3

投手系首脳陣リスト（OB39人）

名前	年俸	血液型	年齢	野手系	投手系	人気	作戦思考	投手修正	打者修正	体力	球速	球威	制球	変化球	投球術	ピンチ
山口 高志	9000	A	48	2	5	3	2	5	2	4	7	5	3	2	2	3
大石 清	6000	A	58	2	3	2	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4
東尾 修	9500	O	48	3	5	5	6	5	3	5	5	5	2	4	3	3
森 繁和	6000	AB	44	3	3	1	2	3	1	2	4	4	4	3	3	5
加藤 初	9000	A	49	2	5	2	3	4	2	5	4	5	6	3	6	4
小林 繁	10000	B	46	4	4	5	4	6	2	4	2	3	6	7	6	3
宮田 征典	6500	AB	59	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	5	3
松沼 博久	8000	O	46	2	4	3	2	4	3	3	2	3	5	5	7	4
村田 兆治	9000	O	49	3	5	4	5	5	2	6	6	5	1	5	1	5
堀内 恒夫	9000	O	50	3	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	2
角 盈男	7000	O	42	2	3	7	3	3	3	5	3	3	4	4	4	3
八木沢 荘六	7500	O	54	1	4	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3
星野 仙一	9000	O	51	4	4	5	6	6	4	5	3	5	4	3	1	7
小松 辰雄	8500	O	39	3	4	2	3	4	2	4	7	5	4	3	4	3
鈴木 孝政	6500	A	44	2	3	4	2	4	3	2	3	2	5	6	3	2
川端 順	6500	A	38	2	3	2	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4
安仁屋 宗八	8000	A	54	2	4	2	1	5	2	6	5	4	4	3	3	2
外木場 義郎	7500	AB	53	2	3	2	2	4	3	4	5	3	5	3	4	4
尾花 高夫	6500	B	41	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
藤田 学	8000	A	43	2	4	2	3	4	2	5	5	4	4	4	5	3
斉藤 明夫	7500	A	43	2	4	3	5	4	2	3	4	4	4	4	4	5
権藤 博	8000	A	60	3	4	3	6	3	3	5	4	4	3	5	4	5
遠藤 一彦	8000	O	43	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	6	4
小山 正明	8500	A	64	2	5	2	5	4	3	5	5	5	2	3	4	7
古沢 憲司	8500	B	50	2	5	2	4	5	2	5	4	4	4	4	4	5
秋山 登	15000	A	64	2	7	4	5	7	0	6	5	5	5	3	5	7
石岡 康三	7500	A	57	2	4	3	4	5	2	4	4	4	4	4	4	4
稲尾 和久	15000	B	61	4	6	5	7	6	2	7	7	7	2	2	1	7
今井 雄太郎	8500	A	48	2	4	2	3	4	2	6	2	2	6	6	7	3
杉浦 忠	8500	A	63	3	4	3	3	4	3	3	3	3	5	5	5	5
土橋 正幸	8500	A	62	2	5	4	6	5	2	5	4	4	3	4	4	6
新浦 寿夫	7500	B	47	2	4	3	3	4	2	4	4	5	3	3	4	3
松沼 雅之	6500	O	42	2	4	2	3	4	2	2	2	2	5	4	5	3
皆川 睦雄	9000	AB	63	2	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5
安田 猛	8500	A	51	2	5	3	3	4	3	4	4	4	3	7	5	4
山本 和行	6500	B	49	2	4	3	7	4	2	3	3	4	4	3	4	7
米田 哲也	8500	AB	60	3	5	4	5	3	3	6	3	5	3	4	5	3
高橋 一三	7000	O	52	2	4	3	3	5	2	3	4	3	4	3	3	5
若生 智男	7500	O	61	2	4	3	3	5	2	3	3	4	3	4	4	4
石井 豊彦	9000	AB	24	3	6	7	7	7	0	4	4	4	4	4	4	7
山久 三伸	7500	B	24	2	5	4	7	5	2	4	7	3	1	2	3	5
徳永 昌也	9000	A	21	2	6	6	5	3	3	7	3	7	7	7	3	7
双海 景雄	8000	A	24	3	4	2	3	4	3	4	3	5	4	5	3	3
園井 悟	9500	A	21	2	6	7	4	5	2	5	3	4	7	7	7	7
如月 忍	9000	A	22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
新井 道雄	7000	B	20	2	4	3	3	4	3	5	4	4	2	2	4	3
斎藤 健司	6500	A	18	2	4	4	5	4	2	4	3	4	4	2	5	5
河本 鬼茂	8500	O	22	2	5	5	7	3	3	5	7	7	3	3	3	7
獅子堂 彰布	7500	A	22	3	5	6	4	4	2	3	4	3	4	5	2	3
川本 真鱗	7000	O	25	2	4	4	5	3	3	4	3	5	5	2	4	4
川島 京	8500	A	18	3	5	5	4	4	2	2	4	5	3	7	4	4
福本 疾風	7000	O	23	2	3	4	5	4	3	4	7	0	3	3	7	5
小林 未来	6500	AB	22	2	4	3	3	4	2	2	3	4	7	2	4	3
天野 九十九	8000	A	18	3	4	4	6	3	3	5	7	7	0	0	7	7
脇坂 長蔵	6000	B	18	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	5	6	3
中部 樹	6000	O	24	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	6
橘 要	6000	A	22	3	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	4	4
鈴木 操士	7000	A	24	3	4	2	5	3	2	4	4	0	5	5	5	3
金沢 貴勇	7500	A	24	3	4	4	7	7	0	4	4	2	2	2	5	4
前川 勲	8000	B	24	2	5	3	1	4	4	2	2	3	5	5	5	3
神部 俊和	6000	B	24	2	4	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	7
佐藤 清孝	6500	A	18	3	3	5	4	5	2	2	2	7	1	0	5	2
寺岡 誠二	8000	A	24	3	5	3	5	5	1	7	7	3	1	2	3	4
小鳥遊 美奈	7000	O	18	3	3	7	4	4	4	3	3	3	3	3	3	7
見城 裕太	8500	A	18	1	7	5	7	6	2	7	7	7	0	0	0	3
北 陸奥	7000	A	18	2	4	1	3	4	2	5	4	4	4	4	3	5
西村 忠仁	7500	AB	22	3	4	3	7	5	1	3	0	0	7	7	7	3
国見 有人	6000	O	22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
佐竹 満	8000	O	19	3	4	7	3	4	4	3	3	3	3	3	7	7
柏木 憲治	6500	A	18	2	4	3	5	3	3	3	4	3	4	3	4	3
石井 将海	6000	O	24	3	3	5	4	4	1	7	4	4	2	3	3	2
伊藤 幸一	6000	A	18	2	4	4	2	4	1	2	4	4	4	1	1	7
森田 誠	6000	O	23	2	3	3	7	7	0	7	0	0	0	0	7	7
安井 光親	6000	A	18	2	3	2	4	3	3	2	4	2	4	2	4	3
長谷川 哲也	7000	A	22	3	3	3	3	5	1	3	3	3	5	4	6	3
沢村 紀洋	9500	AB	22	3	5	5	3	7	0	7	7	7	7	0	0	7
佐野 貴久	6000	A	24	2	4	4	4	3	3	0	7	0	0	7	0	7
小谷 孝司	7500	O	20	2	3	3	5	4	4	4	4	4	4	6	1	3
中根 政彦	6000	AB	24	2	3	3	3	5	1	3	3	3	3	3	3	7

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼東京ゲームショウ'98春には行きますか？
01　行く予定
02　まよっている
03　行けたら行く
04　行かない
05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
05　（特報）スーパーロボット大戦F～完結編～
06　デラックススパロボ研究所
07　（特報）新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド
08　（特報）リアルサウンド2～霧のオルゴール～
09　（特報）スーパーリアル麻雀P7
10　（特報）SUPER TEMPO（スーパーテンポ）
11　（特報）ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
12　（特報）わくわくぷよぷよダンジョン
13　（特報）ダンジョン・マスター　ネクサス
14　（特報）Pia♡キャロットへようこそ!!
15　（特報）メルティランサー―Re-in force
16　（ESPタイトル東京ゲームショウに大集合!!）グランディア～デジタルミュージアム～
17　（〃）ルナ2　エターナルブルー
18　（〃）ガングリフォンⅡ
19　（〃）BAROQUE（バロック）
20　（〃）ESPグッズ東京ゲームショウに大集合!!
21　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
22　Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2目指せ！最強クラブ!!
23　ガングリフォンⅡ日本外人部隊広報課分室
24　（コラム）プロデューサーというモノ……
25　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
26　コミックサタマガ／船戸明里
27　（攻略データ・フォーカス）アドバンスド・ワールド・ウォー　千年帝国の興亡
28　（〃）プロ野球チームもつくろう！
29　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩りのラブソング～
30　（特集）キミは「少女革命ウテナ」を見たか！
31　NEW RELEASE TITLE 最新!!
32　（COMING SOON 発売間近）ゲームで青春
33　（〃）ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に～
34　（〃）ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
35　（〃）ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～
36　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）バーニングレンジャー
37　（〃）EVE The Lost One
38　（〃）白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
39　（〃）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
40　（〃）街
41　（〃）慟哭　そして…
42　（〃）くのいち捕物帖
43　（〃）ラングリッサー～ドラマティックエディション～
44　サタマガフォーラム
45　アラウンド・ザ・デジアナワールド
46　アーケードエクスプレス
47　（アーケード特報）電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
48　AM2研 EXPRESS WEEKLY
49　セガAM分室 FLATOUT!
50　AM3研Rush!!
51　電脳戦機バーチャロンX OVER
52　ハロー！　カプコン
53　Zoom in エ・ル・フ
54　ゲームとアートの微妙な関係
55　箱崎の母的占い
56　裏技の極（きわみ）
57　セガサターンソフトレビュー
58　（特別付録）ときめきメモリアルポスター

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　アイドル麻雀ファイナルロマンス4
002　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
003　アストラスーパースターズ
004　アドヴァンストV.G.2
005　あやかし忍伝くの一番 プラス
006　アンジェリーク　デュエット
007　囲碁
008　頭文字D～公道最速伝説～
009　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
010　ヴァンパイア セイヴァー
011　ウイニングポスト3
012　USドラッグチャンプ（仮称）
013　ウルトラマン図鑑3
014　英雄志願 GAL ACT HEROISM
015　エーベルージュ・スペシャル
016　E・TUDE～エチュード～（仮称）
017　X2
018　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
019　エルフを狩るモノたちⅡ
020　王様げーむ
021　お嬢様を狙え
022　音楽ツクールかなでーる2
023　かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
024　ガングリフォンⅡ
025　機動戦士ガンダム　ギレンの野望
026　組み立てバトル　くっつけっと
027　グランディア～デジタルミュージアム～
028　クロス探偵物語
029　ゲームで青春
030　激闘おったまがえる
031　ケリオトッセ！
032　幻想水滸伝
033　Code R（コード・アール）
034　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
035　サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～
036　GT24
037　Jリーグエキサイトステージ V1
038　シミュレーションRPGツクール
039　シャイニング・フォースⅢ シナリオ2　狙われた神子
040　シャイニング・フォースⅢ シナリオ3（仮）
041　少女革命ウテナ　いつか革命される物語
042　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
043　スーパーアドベンチャー　ロックマン
044　スーパーリアル麻雀P7
045　SUPER301　SQ（仮）
046　SUPER TEMPO
047　スーパーロボット大戦F～完結編～
048　スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボォリューション
049　スチームハーツ
050　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
051　スレイヤーズ ろいやる2（仮）
052　制服～ハイスクールカウントダウン～
053　SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ
054　SEGA AGES／ファンタシースターコレクション
055　ゾーク・コレクション
056　卒業Ⅲ～Wedding Bell
057　ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
058　ソルヴァイス
059　ダービースタリオン（仮）
060　ダブロー・イ・ゼロウ
061　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
062　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
063　超フラッピー
064　電車でGO!
065　ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.3（仮）
066　ドラゴンフォースⅡ　～神去りし大地に～
067　ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
068　七つの秘館　戦慄の微笑
069　信長の野望　将星録
070　信長の野望 戦国群雄伝
071　ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
072　バーチャファイター3
073　ハート オブ ダークネス
074　バイオハザード2
075　バロック（BAROQUE）
076　海辺（ビーチ）でリーチ！
077　ひみつ戦隊メタモルV
078　ファインドラブ2～The Prologue～
079　ファンズフォルム
080　フェイクダウン
081　BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
082　プリズムコート
083　プリンセスメーカー ゆめみる妖精
084　フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
085　フレンズ～青春の輝き～
086　Project X2
087　ボールディランド
088　ポケットファイター
089　ボンバーマンウォーズ
090　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
091　魔導物語
092　水木しげるの妖怪図鑑（仮）
093　無人島物語R～ふたりのラブラブ愛ランド～
094　メルティランサー-Re-in force
095　もってけたまご with がんばれかものはし
096　モニカの城
097　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
098　ライデンファイターズ
099　ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
100　ラングリッサーV the end of Lejend
101　リアルサウンド2～霧のオルゴール～
102　RIVEN THE SEQUEL TO MYST
103　リンダキューブ　完全版
104　THE RUINS（ルーインズ）
105　ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～
106　LUNAR ETERNAL BLUE
107　ルパン三世～ピラミッドの賢者～
108　RAYMAN2
109　レクイエム
110　Warrz（ワーズ）
111　ワーズ・ワース
112　WORLD SOCCER RPG（仮称）
113　わくわくぷよぷよダンジョン
114　湾岸トライアルLOVE

SEGA

セガ・アミューズメントパーク
ジョイポリス

RAFTING CHALLENGE
WILD RIVER 激流

新宿ジョイポリスにて 好評稼働中！

New

激流 ～WILD RIVER～

壮大な大自然の激流下りを体験できるシュミレーションライドアクション
最新のコンピューターグラフィックス技術とハイテク技術で臨場感抜群

BOAT RACE GP

東京ジョイポリスにて 好評稼働中！

New

BOATRACE GRANDPRIX ボートレースグランプリ

100インチの大スクリーンに映し出される迫力の映像と、水面を滑走するボートのリアルなアクションが楽しめる競艇アトラクション。エアモーションで競艇の迫力と興奮を体験できます。

ジョイポリス3館共通年間パスポート
好評発売中!!

SEGA Amusement Theme Park
ジョイポリス年間パスポート

98年3月31日(火)までの限定販売!!

大人（高校生以上）18,000円 ／ 小人（小・中学生）12,000円

東京・新宿・横浜ジョイポリスの入場無料とアトラクション乗り放題

ご購入上の注意

- ●登録された本人様のみ登録確認日よりパスポートに記載された当日までご使用できます。
- ●再発行、換金・払い戻しはできません。
- ●不正使用された場合、当パスポートはその時点で無効になります。
- ●登録時に証明写真（プリクラ）代が別途必要です。

お求めは東京・新宿・横浜ジョイポリスの窓口でどうぞ

（JR東日本みどりの窓口、CNプレイガイド、チケットセゾン、チケットぴあ、ローソンチケットの各店でもお求め頂けます）

東京ジョイポリス

東京都港区台場1丁目6番1号
DECKS Tokyo Beach 3F～6F
TEL 03－5500－1801
［アクセス］
●電車：東京臨海新交通ゆりかもめ
お台場海浜公園駅より徒歩2分
東京臨海高速鉄道臨海副都心線
東京テレポート駅より徒歩5分
●バス：JR浜松町駅から虹01系統で
お台場海浜公園駅前より徒歩2分
●車：首都高速湾岸線13号地ランプより3分
首都高速湾岸線有明ランプより5分
首都高速11号線台場線台場ランプより3分
［駐車場（有料）］
DECK Tokyo Beach 400台
［営業時間］
10:00～23:30（最終入場22:45）不定休
（但し、安全点検のため別途設定する場合があります。）

新宿ジョイポリス

東京都渋谷区千駄ヶ谷5－24－2
タカシマヤタイムズスクエア 10F・11F
TEL 03－5361－3040（代表）
［アクセス］
●JR新宿駅新南口より徒歩1分
●南口より徒歩3分
［駐車場］
●タカシマヤタイムズスクエア全体
新宿ジョイポリス内でのご利用金額（入場料、アトラクション料金、セガ&テイルス、飲食）が、3,000円以上でタカシマヤタイムズスクエア駐車場のご利用が1時間サービスになります。
駐車場ご利用のお客様は、ご入場の際、スタンプカードをお受け取りください。
［営業時間］
10:00～24:00（最終入場23:15）

横浜ジョイポリス

神奈川県横浜市中区新山下1－14－18
TEL 045－623－1311（代表）
［アクセス］
●JR根岸線石川町駅から、元町商店街経由徒歩15分
●横浜駅東口、桜木町北口から、横浜市営バス8、26、58、125系統（本牧市民公園・磯子駅方面）で「[illegible]」下車徒歩1分
●首都高速神奈川3号線（狩場線）新山下ランプから約500m
※車高2.1m以上の自動車は、駐車できません。
●横浜駅東口、みなとみらいから、シーバスで山下公園下船徒歩5分。
［営業時間］
10:00～23:45（最終入場23:00）年中無休
（予告なく変更する場合があります。）

君に出会った時から奇跡はもうはじまっている

9/28 YESTERDAY／昨日の苦しみ

文化祭まで、あと13日。この日、「彩」のメンバーはバンドコンテストに備えて、スタジオでの本格的な練習を行った。コンテスト用の新曲はどうにか完成していたものの、作曲を担当している主人公の表情は冴えない。「つまらないのね、曲作りって」。昨日の片桐彩子の言葉は、今日になってもやはり消えてはいなかったのだ。

心が闇に閉ざされて、自分を見失いかけていた昨日。片桐彩子の笑顔は僕にはまだ眩しすぎた……。「ときめきメモリアル」の外伝的アドベンチャー「彩のラブソング」。今号では片桐との恋が育ち始める中盤のストーリーを紹介する。

立派な施設が揃うスタジオでの練習。

美咲　先輩、おはようございます。

いつも一番近くで主人公のことを見ていた鈴音。心が沈んでいるときも、笑顔で励ましてくれた。

ときめきメモリアル® ドラマシリーズ vol.2 彩(いろどり)のラブソング™

栗林みえちゃん登場!!

栗林　今日はデビューイベントに向けてのリハーサルなんですよ。

スタジオでの練習終了後、栗林みえちゃんと遭遇！前作同様、近況やお仕事について話してくれるのだ。

完成度100%

- ●コナミ●3月26日発売
- ●5,800円（CD2枚組）
- ●アドベンチャー●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨●シャトルマウス対応

メーカーから一言　開発もようやく一段落。ホッと一息付いたところらしいです。制作スタッフはさすが「恋愛モノ」を扱うだけあってみんな優しいんです。もしかしては実体験が生かされてるのかしら？　皆さんもプレイしつつ開発者の顔を思い描いてください。（広報・関口）

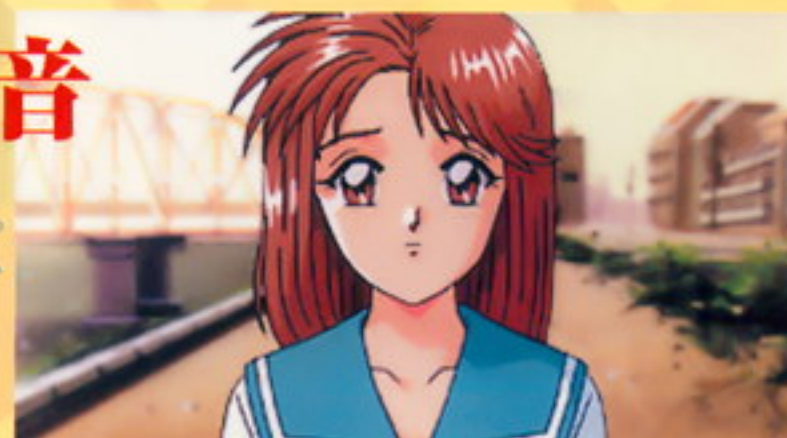
昨日までの自分と明日からの自分を――

美咲　……….。

9/27までのストーリー

主人公はアマチュアバンド「彩」のギタリスト。きらめき高校の文化祭で行われるバンドコンテストに出場するため、新曲作りに励んでいた。そんな時、主人公の前に現れたのが片桐彩子だった。自分の曲作りに納得していない主人公に対し、片桐は「つまらないのね、曲作りって」と断言する。

美咲　鈴音

きらめき高校の1年生で、バンド「彩」のキーボード担当。主人公に想いを寄せていて、いつも励ましてくれる。

彩(いろどり)

校内でも人気の高いバンド。メンバーは康司、巧実、鈴音、主人公の4人。

セガサターンマガジンvol. 9 特別付録　1998年 3 月27日発行（毎週金曜日発売）第14巻 9 号通巻210号

FIRNANDES

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2

彩(いろどり)のラブソング™

9/29 HELP! ／勘ちがい

月曜の昼休み、主人公はいつものように屋上でエレアコのギターを抱え、曲を作っていた。すでに曲は完成していたが、ここで曲を作ることは日課になっているのだ。

そこへ、またあの片桐彩子がやって来た。だが、主人公は片桐に対して、トゲのある言葉を投げつけることしかできない。片桐もまた、主人公の神経を逆なでするような言葉を残して去って行った。(――俺達の歌に興味もないくせに、わざわざ曲作りを見に来るなんて、いけすかないヤツだ) 主人公はそんな風に片桐のことを思っていた。

ところが、それは主人公の勝手な思い込みだった。この日の放課後の練習に片桐が姿を見せたのだ。

片桐の言葉を、主人公は素直に受け止めることができなかった。

「つまらない曲さ」。そう自嘲する主人公に対して片桐は……。

TELL ME WHY YOU CRIED (どうして泣いていたの?)

職員室から出て来た片桐の目には涙が……。主人公の前を無言で通り過ぎる片桐。一体何があったのだろう。

「片桐さんに謝らないと……」

片桐の涙は自分とは何の関係もないはず。だが、なぜか気になってしまう――。

片桐の涙を見て、何となく罪悪感を抱く主人公。放課後、美術室を訪れると、片桐もまた、主人公と同じよう悩みを抱えていることが判明する。彼女はいつもスランプに陥ったときに行くという海辺の公園に主人公を誘う。

美術室に片桐の姿はなく、描きかけの一枚の絵が置いてあった。

絵を見ていると、背後から片桐の声が。何に見えるかって言われても……。

10/1 MAKE YOU SMILE ／夕暮れの公園で

片桐に悪気があったわけではない。それは最初からわかっていた。ただ、片桐の言葉は自分でも薄々気付いていたことだったので、ついカッとなってしまったのだ。自分の曲作りが行き詰まっていることは、主人公自身が一番よくわかっていた。

あと10日後に迫った文化祭。主人公は昼休みに作曲と並行してギターの練習も始めていた。いつものように屋上へ向かう途中、主人公は職員室から出てくる片桐を偶然見かける。

……泣いていた。あの明るい片桐が。一体何があったのだろうか?

主人公はまだ片桐のことを何も知らなかった。だが、この涙を見て、主人公は片桐を誤解していたことを謝ろうと決意する。

放課後の美術室には、いつもと変わらない片桐がいた。屋上での出来事も、もう気にしていないようだ。そして、主人公がまだ曲作りに悩んでいることを知った片桐は、海辺の公園へと主人公を連れ出す。

「この夕陽、何に見える?」

Give me smile And shine Day

片桐はこの公園で夕陽を見てイメージを膨らませるという。彼女が主人公に見せたかったものはこれだった。

SYSTEM CHECK!

本作では前作の「虹色の青春」と同じく、「ポリスノーツ」のゲームシステムを採用している。画面上をクリックして、登場人物と会話をすることでゲームが進んでいくようになっている。また、会話の途中で3択の選択肢が出てくることがあり、この答えの選び方によって女の子の好感度が変化するのだ。

もっと君を知りたい

会話をするごとに女の子の好感度は上昇するので、色々な事を質問してみよう。

ときめき3択!

「ときめき」でおなじみの3択は今回も登場。喜ばれそうな答えを選ぶのだ。

ふたりきりの帰り道

本作では「ときめき」本編のように女の子と一緒に下校できる。お話もできちゃうのだ。

主人公　へぇ…さすがに美術館に併設されてるたけあって…芸術的な喫茶店だなぁ…。

HAVE A BREAK!（休みましょ!）

ちょっとストーリーを離れてドラマの背景を研究

さて、ここでストーリー紹介を離れて、「彩のラブソング」について考察（というかムダ話というか）をしてみましょう。

なんかストーリーを追っているとめちゃめちゃシリアスな話に見えますが、実際にはかなりギャグも入って、全体的なトーンは明るい感じになっています（特にサブキャラクターのサイドストーリー）。もちろん、曲作りに悩む主人公の話がメインなんですが、主人公を励ます片桐彩子の自由な心が、作品を明るく彩っているんですね。それに、片桐と主人公のボケとツッコミも随所に見られますしね。

あ、関係ないけど、今号の付録のポスターはいかがでしたか？　文化祭のライブの告知ポスターという設定で作っていただいたものなんですが、かわいいでしょ？

登場人物の関係は?

ここでは、「彩のラブソング」の主な登場人物の人間関係を整理しましょう。主人公とゲーム開始時点で知り合っているのは「彩」のメンバーと、藤崎詩織・如月未緒・紐緒結奈の3人。もちろん、早乙女好雄や伊集院レイとも知り合っているけど、虹野沙希や館林見晴とは出会ってません。

彩のメンバー
大沢巧実
田村康司
主人公
美咲鈴音
クラスメイト
片桐彩子
おさななじみ
こわい人
紐緒結奈
如月未緒
藤崎詩織
すでに知り合いの人々
ゲーム開始時点でまだ知り合っていない
朝日奈夕子
大親友♥
古式ゆかり
秋穂みのり
まだ虹野先輩のことが忘れられない……

各キャラクターの登場方法

女子A　ごめーん。あの時はちょっと急いでたから。

朝日奈が2回タックルした後は……。

如月未緒や紐緒結奈とは、「ときめき」本編と同じ出会い方をしていたことが、会話の中で判明。それから、朝日奈夕子も本編とほぼ同じ登場の仕方をする。ただ、古式ゆかりだけは、ちょっと違った形で主人公と出会うようになってます。

「虹色」と「彩」をつなぐストーリー　虹色の青春 forever

コナミレーベルから発売中のCDドラマ、「虹色の青春forever」（全5巻、現在vol.2まで発売中）。これは「虹色の青春」のストーリーを虹野沙希などの登場人物の視点から描き直したドラマだが、「彩のラブソング」の間を結ぶ物語になっている。どのような展開があったのか一聴の価値。パソコンがあれば画像データも楽しめる!

きらめき☆FM STATION

今年の文化祭で注目は　校内ミニ局

なんといっても美咲鈴音ちゃん

ガーガーピュ～インザーザーザー（雑音）……改めまして、こんにちは！　やってきちゃいました校内海賊放送の時間、パーソナリティのDJ・タナカです。今日もここ、きらめき高校特設スタジオから生放送！

さて、もうすぐ文化祭。今年からは運動部も出展OKになったせいか、みんな例年になく浮かれてるね。お祭り気分全開だね。伊集院家はバンドコンテスト用に世界最大の液晶ビジョンを設置したステージ作ったそうだし……。そうそう今度のバンドコンテスト、みんなはどこが優勝すると思う？　下馬評では「フォーチュン」か「彩」か、って言われてるけど、俺は絶対に「彩」。だって、キーボードの鈴音ちゃんかわいいんだもん。曲も「彩」のが一番いいしね。

……じゃ、ハガキ行きましょう！　2年A組の上田くんからですね。「学校に無断でこんな放送して、怒られないんですか？」う～ん、学校はだいじょうぶだと思うけど、コナミさんが黙っちゃいないと思うよ。それじゃ、今日の1曲目、丹下桜さん「今はまだ遠いLOVE SONG」……ガーガー……。

STEADY
／恋する二人

公園での一件以来、主人公と片桐の仲は急速に接近した。放課後には待ち合わせて一緒に下校。昼休みには、片桐が主人公の隣に座って、曲作りを見守っていた。

だが、このことを快く思わなかったのが、鈴音と巧実だった。鈴音は、主人公が“片桐彩子”の名前を口にするたびに心を痛めていた。主人公の気持ちが片桐に向かっていることを感じ取っていたのだろう。

また、主人公が片桐と出会って、新しい曲の着想を得たことを、巧実は歓迎しなかった。今から新曲を作っても、練習する時間がないから、というのがその理由だった。

「今のままじゃダメなんだ！」

この主人公の言葉に、康司だけは理解を示してくれた。とにかく早く曲を作ること。それが急務となった。

「手、つないじゃおうか？
……ふふ、冗談よ。Just a joke!」

デートの約束

この頃になると、片桐と一緒に下校できるようになる。下校時には“片桐が突然絵を描き出す”など、片桐らしいイベントが起きるのだ。また、この頃片桐の方からデートの誘いがある。休日には一緒に美術館へGO！

片桐　ねえねえ。これって…やっぱり、デートなのかな。

突然絵を描き出す

外人とセッション

YELLOW SUBMARINE
／初デート

10月5日、日曜日。今日は片桐とのデートの日……だったのだが、いきなり遅刻。いい度胸である。だが、“いい度胸”ということに関しては片桐も負けていなかった。ふたり仲良く遅刻で、デートは幕を開けた。

本日のデートは美術館。片桐の大好きな画家“ガーギー”の絵を見るのが今回の目的だ。ただ、隣町にあるこの美術館一帯は、図書館や温水プールなどの文化施設も一緒に設置されており、格好のデートスポットになっていた。１日中遊んでも、ここなら飽きることはない。

絵を見たり、写真を撮ったり、お喋りしたり、プールで泳いだり……。主人公は曲作りのことも完全に忘れ、片桐との２人の時を楽しんだ。あるいは、こうして主人公の心を和ませることが、片桐がデートに誘った本当の目的だったのかもしれない。

たが、この日になっても主人公にはまだわからないことが１つあった。それは、あの時見た涙。一体、片桐はなぜ泣いていたのだろう……。

「ガーギーってどんな画家なの？」

美術館の雰囲気に飲まれ、緊張気味の主人公を片桐はからかう。

片桐　じゃ、OK、いいわ。今日のところは許してあげる！

片桐　手前にある黒っぽい絵がそう。

ガーギーは片桐が一番好きな画家。ちょっとグロテスクな画風が好みらしい。

勝ったらいいことが！
潜水ゲーム

前作と同様に、デートの時にはミニゲームが用意されている。潜水ゲームは、プールの端から端まで息継ぎせずに泳ぎ切る、というもの。成功したらお約束のグラフィックが……。

片桐　上にあるゲージはあなたの肺活量よ。このゲージがなくなったら、そこでおしまい！

写真コンテスト

片桐をモデルに写真を撮るミニゲーム。キレイに撮ってコンテストで優勝を狙おう！

片桐　どう？ こんな感じでいい？

片桐　ねえねえ。それじゃ、どちらが先に違いを見付けるか競争しない？

まちがい探し

左右の絵の違いを探すミニゲーム。なんかこの絵、どっかで見たような気がするんですが……。

「Take it easy! 気楽に行きましょうよ」

ガーギーの絵に夢中になっている片桐。ここまで来ると、今までと同じ話題でも違ったリアクションを返すようになるので、じっくりお話をしておくこと。この日は喫茶室でゆっくりお話できるので、絵を見終わったら忘れずに寄っておこう。

主人公　（片桐…真剣だな…）

「エヴァンゲリオン」を超えた！ アニメーション史に残る革命的傑作

キミは「少女革命ウテナ」を見たか！

監督・幾原邦彦＆ウテナ役声優・川上とも子インタビュー
竹宮惠子（漫画家）、村上隆（現代美術家）などが語る「ウテナ」の魅力etc.

ファン、待望！ 昨年いっぱいでのTV放送終了後もあらゆる方面から熱い視線を浴び続け、ゲーム化に続いて映画化が決定！ 原作漫画や関連本もいまだに売れ続ける要注目のアニメーション「少女革命ウテナ」の特別記事がついに「セガサターンマガジン」に登場だ。この作品なくして90年代のアニメーションを語るなかれ。「ウテナ」の世界が100倍広がるぞ。

✣✣✣スペシャル・インタビュー✣✣✣

監督 幾原邦彦 & 天上ウテナ・声優 川上とも子

“世界の果て”っていうのは、「あきらめちゃった」ということ

取材は昨年の11月、TV放送のクライマックスを目前に控えた頃だ。この時期だからこそ聞けた中身の濃～い貴重な内容となった。最終回「いつか一緒に輝いて」でTVシリーズが完結した今、改めてこのインタビューを読むと、非常に興味深いものがある。

✣インタビュアー✣武内左近✣

ウテナは極力自意識のない子にしたかった

武内　ウテナとアンシーは理想の女性を2つに分けたタイプとか。今はどちらがお好きですか？

幾原　どっちかっていうのはないですね。企画当初はそうであったとしても、いざ製作がスタートすると、僕はあんまりキャラに感情移入はしないんですよ。もちろん、ウテナのほうをより気にしてるっていうのは確かですけど……ぶっちゃけていうとあれは僕なんですよ。僕って言うのもちょっと変だけど、こうありたい自分ってのがかなり表れてるし、表現しているつもりなんで。こういうふうに生きていたい、とか、こうありたい、というのかな。だから単純に女の子として好きである、ドキドキするっていうんじゃないです。

武内　逆に、アンシーは割と女性として見ちゃうような？

幾原　う～ん。あれもねぇ、割と僕なんですよ。もちろん監督だから全キャラ僕なんですけど、多分にウテナとアンシーは僕度数が高いです。アンシーって毒の部分がぐーっと出てます。ウテナは毒がなくて、こうありたい自分として。

川上　私も、なんかね、ウテナな部分って誰かしら持ってると思うんですよ。“あ、自分もこういうとこある”っていう思い……なんか自分と重なるなぁって思い……。

幾原　ウテナを見て、たぶんねぇ、ちょっと話のわかる人は大抵馬鹿だと感じると思うんですよ。でも、その馬鹿を、なんていうのかなぁ……馬鹿でありたいと思えるふうに見せられればなぁと。

武内　鳳暁生編になって、ウテナの純粋さがすごく際立ってきたというのを感じるんですよね。

幾原　その〈純粋〉って〈馬鹿〉ってことですよね。

武内　それが彼女の良さですから。

幾原　やっぱり最近の子達って、僕も含めてそうなんですけど、自意識がすごく高いじゃないですか。だから極力自意識のない子として設定したいと思ったんですよね。周りのキャラクターが割と自意識のカタマリみたいな奴らばっかり

「少女革命ウテナ ヴィジュアル・ストーリー・ブック」（小学館）。執筆者の個性を感じる構成がマル。

✣ストーリー✣

ボクは王子様になる！ そう心に決めた少女がいた。天上ウテナ。幼き日の誓いのあかし＝学ランに身を固め、名門・鳳学園中等部に編入した転校生は、抜群のルックスと運動神経でたちまち人気者になる。それでも、彼女は常に虚無と孤独を抱えて生きていた。

ある日、親友の恋心を傷つけた剣道部主将・西園寺莢一と決闘したことでウテナの日常は一変する。学園を支配する生徒会執行部が「世界の果て」を手に入れるために繰り広げる「薔薇の花嫁」争奪戦に心ならずも巻き込まれ、決闘者として強敵相手の激しいバトルを続ける日々の中、莢一を倒した自分に付き従う無人格な少女・姫宮アンシーを守って戦うウテナ。生徒会長・桐生冬芽を初めとする執行部メンバーの狙いは何か？ 苦戦する度に自分を救う「ディオスの力」とは？ 謎めく微笑に隠されたアンシーの正体は？ そしてお気楽極楽な学園の超常現象はなぜ起こるのか？ 何でもありの決闘はまだまだ続く!!

✣ウテナ・グッズ・プレス

「ちゃお」（小学館）連載の原作コミック。さいとうちほー流の華麗なドラマ＆お茶目♥なギャグが素敵。既刊4巻。

ゲーム版のシナリオも担当した大河内一楼が独自の視点から執筆をふるったノベライズ。第2巻も好評発売中である。

アンシー1／8フィギュア。瀬崎ゆり子さんによるCD付き。2,480円。発売・セガエンタープライゼス。

ウテナ1／8フィギュア。川上とも子さんによるセリフ入りCDが付いている。2,480円。発売・セガエンタープライゼス。

こちらはキャラドールシリーズのウテナ。洋服、剣などの小道具関係がリアルだ。3,600円。発売・セガエンタープライゼス。

じゃないですか。だから。
武内　そういう意味で、ウテナに思い入れが高いと？
幾原　うん、そうですね。"こうありたい"ということで
武内　暁生さんは監督その人ではないかと思っていたんですが……。
幾原　もちろん僕度数が高いです。
川上　全部高いですね(笑)。
幾原　うん、暁生も高い。なんていうの？　僕、アニメ業界入ってそんな時間経ってないわけだけど、もしね、万が一僕が業界に居続けることができたとしてね、上手く仕事を続けることができたとして、そうしたら、自分は暁生みたいになっちゃうんじゃないのかな、という恐怖があるんです。ある種のシステムの中で生き抜いていくと、昔の自分のことを忘れちゃうんじゃないのかな、とかね。どんどん普通の口説き上手な人になっていっちゃうっていうかねぇ……みたいな。
武内　暁生さんに限らず「ウテナ」の男性キャラって自分の色が薄いように僕、すごく感じるんですよ。若葉にしても、女の子は強いのに。
幾原　そう……だねぇ。やっぱり男の子って最近女の子にふられて負けてますよね。なんで負けてるかって上手く言えないんだけど、例えばティーンエージャーでね、男の子と女の子がいて、みんなすごく抑圧されてると思うんだけど、快楽を手に入れるやり方も男の子のほうがすごくこう、みっともないというか、駄目なんですよね。これは僕も含めてですけど。女の子が素早く快楽をゲットしているのに対して、男の子はほら、いろいろ事件を起こしちゃうでしょ。最近の管理社会だとすごい抑圧があって、未来が想像できなくて辛いんだろうけど、そん中でもこう、狭間をぬって快楽をゲットする時の仕方というのが男の子はすごく見苦しいなというか、とにかく、どうしようもないっていうのかな。閉塞感から逃れる手段を全く知らないなと。別に援助交際をやれっていうわけじゃないんだけど、女の子のほうがそこらへんの逃れ方をよく知ってるな、って僕なんか思っちゃうのね。男って十代とか高校生ぐらいで、すでに強烈な閉塞感を持っちゃってるというか、もう自分の将来は見えちゃってるみたいな感情にとらわれてるのがね。僕らが十代の頃とかも最悪でしたもん。学校とかもすごく嫌いでね、行きたくなかったんだけど、当時の自分はね、退学したまま大人になった姿とか、その行き着く先が怖くて想像できなかった。うん。嫌だけどやめられないっていう閉塞感？　で、これが一歩間違うとね、普通に社会出ちゃって、嫌だけど会社やめられないとか、嫌だけど家業継ぐのをやめられないとか、どんどんそっちに行っちゃうんじゃないのかな、とかね。
武内　先が見えてるだけに怖いと。
幾原　うん。というか、想像力が不足してたんだね。もっと頭良くて、想像力が豊かだったら、俺にはこういう未来がある、ってどんどんポジティブに考えていくことができるんだろうけど、やっぱり想像力が貧困でね。もちろん周りがほら、すごい情報を……テレビも新聞も怖い情報ばっかり流してるじゃないですか。学校やめた奴はこんなことになっちゃうんだよとか(笑)。で、そういう情報に脅されて、想像力が奪われちゃう。
武内　そんな十代に出会ったのが監督の場合は寺山修司さんだった。
幾原　そうですね。寺山さんにはすごく……インスパイアされましたね。ビビッと来たっていうか。

説明ばかりのドラマはつまらない

武内　その監督に、我々ファンはビビッと来てるわけですよ（笑)。「ウテナ」で毎回続いているトンデモない実験演出、見ていて心地いいです。意味がわかるかどうかはともかく、ファンの人達はそれに我が身を委ねちゃってるから。
幾原　通常の作品だと、なぜこのようなことが起こっているかって、ドラマの中でも説明があるじゃないですか。「ウテナ」は、まるでないでしょ。別に……説明してもいいんだけど、それぱっかりの作品ってあるじゃないですか。数多く。それがそんなに快楽的かというと、全然そうは思えないんですよね。

「ウテナには大人が出てこないのが、すごい気に入ってるんですよ」（川上）

✣おもな登場人物✣

天上ウテナ（声優・川上とも子）
鳳学園中等部２年生。７歳の春、自分に強さと気高さを与えてくれた「王子様」に憧れ、真剣に今日を生きる女の子。

姫宮アンシー（声優・渕崎ゆり子）
通称「薔薇の花嫁」。ウテナの純粋な心に触れ、暁生――今では邪な大人に過ぎない兄の呪縛から解放される。

チュチュ（声優・こおろぎさとみ）
サルみたいでサルじゃない？　アンシーのお友達。舞台にも登場、アニメそのものの愛らしさで歓声を集めた。

西園寺莢一（声優・草尾 毅）
生徒会執行部の副会長。剣技を初め、あらゆる点で自分に勝る幼なじみの冬芽に強い劣等感を抱き、敵視する。

薫 幹（声優・久川 綾）
執行部最年少の中等部１年生。フェンシング部では樹璃に次ぐ実力者。妹への複雑な愛情に思い悩む天才少年。

有栖川樹璃（声優・三石琴乃）
執行部の紅一点。フェンシング部主将。沈着冷静な人物だが、その心は永遠に報われぬ恋の哀しみに満ちている。

桐生冬芽（声優・子安武人）
鳳学園生徒会長。ウテナに興味を持ち、決闘ゲームに誘い込む。誰よりも強く「革命」を望んでいるのだが……。

桐生七実（声優・白鳥由里）
冬芽の妹。高慢で独占欲の強いお嬢様で、兄以外の男はアウト・オブ・眼中。失恋したことで一歩成長できたかな？

薫 梢（声優・本多知恵子）
幹の双子の妹。冬芽をはじめ、年上の男たちと浮き名を流す美少女。それは誰よりも兄を愛するゆえの反動だった。

石蕗美蔓（声優・矢島晶子）
初等部５年生。七実に恋し、自ら下僕を志願。思い込んだら命懸けの熱血漢？だったが、最終回で幹の後任に。

篠原若葉（声優・今井由香）
ウテナの大親友だったが、彼女へのコンプレックスを「黒薔薇会」の御影に暴れ、第20話で決闘に及んでしまう。

姫宮暁生（声優・小杉十郎太）
大学部に在籍しながら鳳家令嬢・香苗と婚約し、理事長代行を努める。過去を捨てたディオスのなれの果てだ。

サントラCD「絶対進化革命前夜」「バーチャルスター発生学」「体内時計オルロイ」（スターチャイルド）。幻想と現実が交錯する歌曲の世界。

「薔薇の告白」。「ちゃお」特別編集の豪華ムック。名シーン中心に構成したキャラクター分析とデータ編の充実した内容。

「ウテナ」をいちはやく特集した「コミッカーズ」（97年7月号・美術出版）「アニメディア」（98年2月号　学研）特別付録のメモリアムアルバム。

とにかく理解させるためだけに説明している、っていうくだりが多いんで。僕それ嫌いなんで、省いちゃってるっていう作り方をしてるんでね、まわりの声優さん達とか、アニメーターとか、ものすごく戸惑ってると思うんです。そういう意味では、みんなよく一緒についてきてくれるなと。

武内　川上さんはそういう番組の主役を演じておられるわけですが、最初は戸惑いってありました？

川上　う～ん……あたし、お芝居のジャンルでアングラってあまり見たことなくて、寺山さんの舞台も見たことなかったんですよ。で、普通のお芝居の勉強をずっとしてきたんで、驚きました、最初は。アニメーションでもこういうのありかって。でも演ってるうちにあ、面白いなぁって。小さい子達でもわかる子にはわかるだろうし、「ウテナ」を観てると、いろんなことを考えたり想像したりできるじゃないですか、お話が。だからいいなって思ったんですよ。何も今まで考えなかったのがちょっとでも考えたらそれは進歩だと思うんです。私は。だから、そういう機会が与えられる作品っていうのはすごく、この、今の時代というか今の子達にとっていいものなんじゃないかな。

ウテナ役オーディション裏話

武内　本当に芸達者な声優の方々ばかり出演されているわけですが……監督にとってベストメンバーだと思える人だけを集めた？

幾原　ちょっとはずしてみた、っていうのがあるんですけどね。だから渕崎さんも演ったことないような役だろうし、三石さんも久川さんも、たぶん演ったことがないような役だろうし。あと、主役は新人にしたいと。あんまり変な癖がついてない人がいいと思ったのよ。特に川上が珍しかったんで。

武内　何が珍しかったんでしょう。

幾原　ずれてたんですよ。

武内　あ、一言で言うと（笑）。

川上　聴かせてもらったんですよ、オーディションテープを。なんかあたしだけ違ったから選んだ、と言われて。何が？　と思って聴いたらね、みんなすごいかっこいいんですよ。んで、あたしだけなんかズッコケで〝こいつ何やってんのかなぁ、しっかりしろよ〟っていうような演技だったんですね。

川上とも子（かわかみ ともこ）
４月25日、東京都出身。声優。「ウテナ」以外の出演作として「魔法少女プリティーサミー」灰田このは役、「ふしぎ遊戯」張宿役などがある。ルックス同様、メゾソプラノの声がキュート。趣味はスキーとアウトドアだ。

幾原　みんな上手いんですよ。すごく。たとえばこういう可愛いキャラクターを見せられて〝こういうキャラクターですよ。演ってくださいね〟って言うとね、みんな芝居のパターンが同じなんですよ。っていうのは〝こういう芝居するもんだ〟ってもう思っちゃってるみたいで、すごく上手いんだけど、なんかね、その、独自性がないっていうのかなぁ。絵見れば可愛いのわかるんだから、僕は逆に声が可愛くなくてもいいやとか思っちゃうんで……ちょっとずれてる感じが欲しかったんですよ。芝居してる感じは全編に通したかったんで、どっかでその微妙なズレみたいのを貫きたかったんですよ。だから僕は、オーディションには全然立ち会わなかったんだよ。見た目とかね、芝居のしぐさに引っ張られちゃうんで、声だけ聴いて決めようと。で、川上の声聴いた時に、すいぶん女の子くささが残ってるなと。会ってみるとやっぱりね、どっちかっていうと役とは正反対の奴だね。非常に女の子っぽい、どっちかというと可愛い感じの子だよね。見た目はともかく（笑）。

川上　あら。

幾原　性格は冗談抜きで、本当に可愛いよね。

川上　やったー。

“世界を革命する力”とは何か？

川上「ウテナ」には大人が出てこないのが、あたしすごい気に入ってるんですよ。暁生さんとか、その婚約者のお母さんとか出てきたけど、学園の生徒たちの親って出ないじゃないですか。声とか、会話の中には登場するんだけど。

幾原　それはねぇ、かなりねぇ、意図的にしてるんですよ。

川上　それ、すごい気に入ってるんですよ。

幾原　学校の先生も、生活指導の先生以外は出てきても背中にしちゃうとか、あと町の人もほとんど

✣多くの人を魅了した決闘シーン✣

革命と剣は切っても（斬っても？）切れないもの。幾原監督曰く「見せ場がほしいからやっていた」という「ウテナ」の決闘シーンは、従来の作品にはない迫力に満ちている。特に第14～23話の黒薔薇編は、時代劇ファンとして知られる月村了衛を初めとする脚本陣の趣味？　か、各自の個性に合った武器を持つデュエリスト相手の死闘が毎回展開された。

アンシーの胸元から出現するディオスの剣を手に、剣道からフェンシングまでの剣技を極めた生徒会メンバーと戦うウテナは確かにスポーツ万能だが、剣の達人ではない。彼女は天性のカンと反射神経で敵の太刀筋を見切り「世界を革命する力」で胸の薔薇を落とす。

日本刀もサーベルも、武器本来の力を引き出せるか否かは使う者の技量にかかっている。それでもウテナが勝利を収めることができるのは、彼女に覚悟があるからだ。死を恐れずに守るべき宝＝アンシーのために勝利を信じて戦う決意。それは、ウテナだけが持っている。

ウテナ キーワード

【ディオスの剣】
「薔薇の花嫁」の胸元から出現する剣。アンシーに限らず、デュエリストが選んだ相手には同様の現象が起こる。

【鈴木・田中・山田】
同一顔の男子トリオは七実の恋の奴隷。生徒会室で野球するわ時間

昨年の12月に銀座・博品館劇場で公開され、大成功を収めたミュージカルのパンフとチラシ。第２弾が待ち遠しい。

「ウテナ」「アンシー」の１／８フィギュアにはそれぞれ「お食事チュチュ」「抱きつきチュチュ」のマスコットが付いてくる。

カードダスマスターズ（以下 ㉒）もウテナワールドに花を添える重要なグッズ。コンプリートを目指そう。

出てこないですけど、出てきても極力アップにしないとか、カメラ絶対寄らないとか、それはかなり意識してる。
川上　その世界が好きなんですよ。世界観というか。ね、だってどうしたって現実はウチに帰れば、家庭のこととか学校のこととか、いろんなものをみんな抱えなくちゃならないとこを、あえてみんなポッポッと切って、そこだけ、ってしてるのがすごく好きで。
武内　まぁ、生活感はチュチュが引き受けてるから(笑)。

「馬鹿でありたいなあって思ってくれるような主人公を描きたかった」(幾原)

川上　そうですね(笑)。
武内　もう脚本は最終回までＵＰしているんですか？
幾原　大まかにはこうなる、って書いてあるんですけど……本当に最後の最後をどうするかっていうのは決めてないです。
武内　そうすると、我々はもう待つしかないと。
幾原　うん。話自体はね、そんなにこだわってるわけでもないんだけど、要するに視聴後感、観終わった後の印象、が一番大事だと思ってるんで。どういう映像を見せたら、こう、なんかこう、観ててよかったなとか、39話付き合ってよかったな、っていうのが視聴後感になるのかな、って。それ割と気にしてる。
武内　これは川上さんでなければ答えられないと思うんですが……アンシーとウテナ、この二人の友情って、ひとりしかいないウテナ役として、どうなると思います？
川上　わたしはね、友情でいてほしいんだけど……そうじゃないみたい(笑)。ひとりの女性像が二つに分かれてると思ってたから、それが合体して“世界の果て”とガーンと戦って、ドバーッっていう。“やっぱりアツく生きていくぜ！”ってなったらいいのになぁ、って思ってたんですけど。
武内　そうかぁ。じゃあオープニングのアンシーの鎧というのは、“世界の果て”と戦うためのものだったと。
川上　うん。そう。二人でこれから戦ってって欲しいな、っていう風に思ってたんで。二人が対決するんじゃないほうがいいな、って。まだ(決定稿を)知らないから、なんとも言えないですけど。
武内　監督に質問します。“世界を革命する力”って何でしょう？
幾原　いや、単純にそれはもう、“若い”ってことですよ。可能性、未来があるってことだけです。資格がなくなった人は、単に、若くなくなったってことだけですよ。年齢で言ってるわけじゃなくて。“世界の果て”っていうのは「あきらめちゃったということ」なんです。
川上　青春終った人には絶対指輪は来ないなー、って私は思う。
幾原　うん。そういうことだよね。

幾原邦彦（いくはら くにひこ）
1964年12月21日、徳島県出身、演出家。「美少女戦士セーラームーン」では『R』『S』『SuperS』と3年間にわたりシリーズディレクターを務め、注目される。企画集団ビーパパスのリーダーで、「少女革命ウテナ」では原案&監督して、全体を取り仕切る。「少女革命ウテナ」のシュールな持ち味は彼の個性によるもの。

可能性のある人だけだっていうの。
武内　まだ若いのに、自分から可能性を捨てて、こう丸まっちゃってる人には指輪が来ないと。
幾原　う～ん。そうだねぇ。人間って人それぞれにねぇ、いつから老後が始まるって決まってないから。早い奴だと、学生の頃から老後が始まってるような奴いるからね。僕も実は老後に半分足入れてるところあるから、ヒタヒタと可能性をひとつずつつぶしていってるから、それはもう実感するから。
川上　私が教わった演出家の先生も、青春終ると真っ暗闇って言ってましたよ。
武内　僕も耳が痛いです。最終回が暗い結末であっては欲しくないですけど……。
幾原　楽しみにしてください。衝撃的なラストをお見せしますんで。

差攻撃でブン殴られるわ、いい味出まくり。
【ストップウォッチ】
幹が忙しく何かを計っていた。その対象は、会話タイムからアンシーがいじめられている時間まで様々だ。
【動物さん】
ダンゴムシ、カエル、デデムシ……。第６話には暴れ馬&牛、そしてカンガルーが！ 冬芽の一撃でＫＯされた。
【薔薇マーク】
開幕早々に現れた「ウテナ」世界の代名詞。色は人物に応じて変化する。効果的な「記号」として毎回機能した。
【日本刀】
西園寺と冬芽の主要武器。高校生で真剣持ってるなんてすごいけど、剣客のくせにアッサリ鞘を捨ててドースル!?
【アキオカー】
暁生の愛車。赤いボディーラインはまさにゴージャス。冬芽&西園寺が魅了されたのも納得。
【お食事】
Byアンシーのお腹にもたれます系なメニューが目立つ中、第33話に出てきた旅館の夕食って妙にリアルでしたね。

UTENA TENJO
まずはＳＰカード4連ちゃん。「ウテナ」。ＳＰカードの出現率は８パックに２枚となっている。

ANTHY HIMEMIYA
「アンシー&チュチュ」。ゴージャスなシルバー仕様はＳＰカードならではのもの。

SOJI&MAMIYA
なんと言っても魅力なのはこの各キャラのハデさ。「ウテナ」ほどトレカ映えするアニメはない。

AKIO OTORI
「暁生」。戦えば戦うほどウテナは暁生の持ち駒になっていく。暁生はこの物語でアンチテーゼ的象徴となる。

大御所漫画家、先端アーティスト、気鋭評論家などが続々と支持を表明

私たちは「ウテナ」をリスペクトします！

「ウテナ」はジャンルを超えて大きな衝撃をもたらした。アニメ界にとどまらず、マンガ、美術、ゲーム、評論などの分野から反響の声が上がっている。「ウテナ」はもはや現象だ。見所満載、様々な解釈を可能にしたその奥深い世界を再度チェッ～クせよ！

「絶対運命黙示録」を聴くと仕事に気合が入る（笑）

竹宮惠子さん

「マーガレット」の新人賞佳作に入選、「りんごの罪」でデビュー。少年愛を描いて衝撃を呼んだ「風と木の詩」、機械文明に対するアンチテーゼを描いた「地球（テラ）へ…」で作家としての評価を不動にする。幾原監督が最も影響を受けた劇作家・歌人の故・寺山修司氏とも親交があった。

最近よく「ウテナ」のサウンドトラックCD「絶対進化革命前夜」と「バーチャル発生学」を聴いています。本来、仕事をするときは、音楽はいらないタイプなんですが、「ウテナ」はちょっとだれてきたときに聴くと、気合が入るので（笑）。1番好きなのはJ.A.シーザーさん（編集部注：音楽家。故 寺山修司さんの劇団「天井桟敷」などの音楽を担当）の挿入歌「絶対運命黙示録」です。合唱形式で「黙示録」という単語を「モ・ク・シ・ロ・ク」とひとつひとつ区切って発声するあたりが、ああ、寺山さんだなあ（笑）と思います。寺山さんとは『風と木の詩』を読んでいただいて、連絡をいただいてからずっと親しくさせていただいていました。

寺山さんは、人生すべてが「言葉の謎かけ」というようなところがありました。「ウテナ」にも、形而上学的な言葉や抽象的なセリフがポンポン出てきますよね。そういう言い回しが若い人にはとてもファンタジーな雰囲気に聞こえたんじゃないでしょうか。たとえば「黙示録」にしても、私には非常に重たい響きを持った言葉なのですが「ウテナ」を熱心に見ていた人は、案外、気軽にアクセスしていたのではないかと考えたりします。「ウテナ」の作品自体は、哲学的な意味を含んだものだったと思いますが。幾原さんにはこれかもどんどん"妙なのところ（笑）"に切り込んだ作品を発表してほしいですね。

「ウテナ」関連のCDとしては最新となる「さあ、私とエンゲージして…」（スターチャイルド・4月3日発売予定・2枚組み）。「第一幕：バラの刻印」「第二幕：決闘者たち」などが収録されている。

J.A.シーザー氏が現在主宰する「演劇実験室◉万有引力」などによる「少女革命ウテナ」合唱曲集「天地創造すなわち光」。「絶対運命黙示録」ももちろん収録されている。J.A.シーザー氏の世界に興味を持ったファンは要チェック。

既成アニメのコンテクストがグチャグチャになった感覚が97～98年的

村上隆さん

「DOB君」「KO^{2}ちゃん」「ヒロポンちゃん」などのキャラクターやフィギュアをモチーフにした作品を発表、オタク文化を現代美術の枠の中で表現する。「宇宙戦艦ヤマト」の劇場公開を徹夜して待った元オタクの経歴を持つオタクモドキアーティスト。

「ウテナ」には「あしたのジョー2」とか「宝島」などの往年の出崎統＆杉野昭夫コンビが繰り出す70年代中盤・東京ムービー作品の引用が読み取れる。それに「セーラームーン」などの幾原監督自身の作品も含めた東映動画的なコンテクストが盛り込まれていて、それらがグチャグチャになった感覚が、97～98年的だったと思う。

ジェフ・クーンズやダク・マイケルズのキャデラックランチなどの現代美術作品の引用にも積極的で、ネタをばらして「人間の表現っていうのはこんなに陳腐でくだらないものだ」とパンドラの箱を開けるようなポップアートやシミュレーションアートの文脈を持ち込み、"美少女アニメもの"という文脈のちゃぶ台をひっくり返すことをテーマにしていたようにもみえる。ノーフュチャーでノードリーム。TVアニメでこんなことやっちゃっていいの？っていう感じ。幾原監督が現代を代表する希有なクリエイターであることは間違いないと思う。

ただ、ラストの"魔女"としてのアンシーの描き方が消化不良だったんじゃないかと思う。今的なドロドロした日本的な魔女の極致をナニがなんでも表現してほしい。だから劇場版では、「かわいい」だとか「夢」だとかを描いてオタクに媚びるのか、「エヴァンゲリオン」のように作家性を出すのか、どっちにしてもド肝をぬくようなイメージをブチかましてほしい。

「学園長の暁生には最後まで巨悪であってほしかったと思います。そして、それを超えるすごい存在がアンシーだ、という描き方をできればしてほしかった」と語る村上さん。来春公開予定の劇場版ではどうなるのか。今から楽しみ。

① ウテナとアンシーのツーショット。タイトルロゴ入りだ。①の価格は1パック314円（税別）。

② 幹、冬芽、アンシーたち。①の発売元はセガエンタープライゼス。販売元はバンダイ。

③ ウテナ、西園寺、樹璃の耽美な姿。①の1パックの枚数は10枚。発売開始は1997年7月。

④ トランプカードっぽいデザイン。①は1BOXで15パックが入っている。

「ウテナ」は“囚われの世界からの脱出の物語”

山路 和紀さん

セガサターンソフト「少女革命ウテナ いつか革命される物語」（今春発売予定・6,800円）のディレクター。ゲームではTVシリーズをベースに三条院千種とプレイヤーキャラのふたりの新キャラが登場、オリジナルのストーリーが描かれる。

「ウテナ」は放映が始まったかなりはじめの段階から、セガ社内のアニメ好きの間で話題になっていました。去年のアニメ番組の中ではやはり一番の作品でしょう。39話の長丁場にわたって独自の世界観を守りつつ、人間の深部をまるで大河ドラマのように描いていたのがすごいと思いました。

ゲームのストーリーは、TV放映の8話と9話の間の設定になっています。

企画の段階でまず考えたのは、プレイヤーがパッド持っていきなり「あなたはデュエリストです。ウテナと何月何日に決闘しなさい」と指示され戦うだけの内容では、「少女革命ウテナ」のゲームとして成功したとは言えないだろう、ということです。

「ウテナ」は“囚われの世界からの脱出の物語”だったのだと僕は思っています。ゲームでも、革命そのものはもちろんですが、それまでの過程──「なぜ決闘するのか？」「何を得たいのか？」という部分を明確にしなければ、「ウテナ」の世界を表現する意味はないだろうと考えたんです。アニメは、登場人物たちのトラウマを描くことで理由がきちんと語られていました。そのあたりをどう表現するかが、ゲームのポイントになると思うんです。

サターン版ウテナはCD-ROM2枚の大ボリューム。オープニングはミュージカル仕立てのデジタルアニメーションだ。ムービーパートの美しさは秀逸である。“暁生カー”のも乗れるぞ。

永遠に救われない人間、西園寺は要チェック！

鶴岡法斎さん

1973年生まれ。文筆家。編著書に「世紀末の迷路」（アスペクト）「呪われたマンガファンなど」。「ウテナ」に対する評論本も近日アスペクトより発売予定。

「アニメは娯楽の要素がなければならない」というのが僕の考え方です。人間ドラマだけが描かれると深みは出るが、重苦しいものになってしまって、へたをすると作品が自家中毒状態に陥ってしまう。「ウテナ」はエンターテインメントとして成立しているうえに、主人公ばかりかサブキャラの内面まで表現することに成功しいる希有な作品です。

登場人物で惹かれたのは西園寺です。自分は愛されていると錯覚している。ぶん殴ることでしか愛情を表現できない。一人よがりな人間のくせに自己完結していることに不満を持っていて、それが解消されることのないストレスとなり彼の全ての原動力になっている。悪循環の永久機関。永遠に救われない人間。十代の男って誰でもどこかしら西園寺的な部分を持っていると思うんですよ。

鶴岡さんイチオシの西園寺。「ただ単に女にモテたいとか、嫌いなヤツに勝ちたいとか、非常にレベルの低い情熱というのがわかりやすいんですよ。彼の自己顕示欲の屈折がすごく好きなんです」。

エンターテインメントの部分としては、殺陣がしっかりしているということに本当に驚きました。たとえば、七実の二刀流。片方の刀で相手を威嚇して、もう片方ですきを刺すという、正しい型になっている。よくあるのはただ刀を二本持っているだけだとか、最悪だとクロスさせたりとか（笑）。このあたりの奥深さも魅力です。

ドンキホーテみたいな女の子

武内左近さん

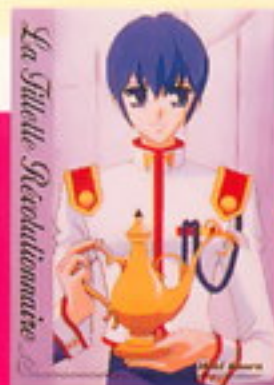
1969年生まれ。殺陣ライター。著書「修羅の門 陸奥圓明流奥義の書」（KKロングセラーズ）をはじめ、現役武道家の視点で語るアクション演出論が専門。大の必殺シリーズ&特撮ファン。児童文学者協会会員。

天上ウテナという女の子はバカ以外の何者でもなかった。カッチョいい王子様になる！　と学ランを着、ゲーム感覚で挑んでくる相手と命懸けで剣を交える。無邪気に友情と恋を語らい、遊ばれているとも知らずに処女を捧げ、あげくの果てに学園を追われてしまう。世界を革命するどころじゃない。ジャンヌ・ダルクというより、まるでドンキホーテだ。ウテナが去った後、悪い意味で(大人の目から見れば良い意味で）鳳学園の日常は一変した。執行部は以前の体制に戻り、くだらない噂話に飽きた女生徒たちの脳裏から「ウテナさま〜♥」の姿は消え、若葉もいつの間にかおんぶする立場になった。結局、革命なんて幻想に過ぎなかったの……？　ぼくは違うと思う。

ウテナはドンキホーテに過ぎなかったのだろうか……。いや、違う。アンシーという囚われのお姫さまを救った。“革命する意志”を忘れなければ、いつかその願いがかなえられる時はやってくるのだ。

ウテナは囚われのお姫様を解放した。救ったのも救われたのもひとりだけ。それでも確かに孤独な革命は成功したのだ。王子様を迎えた現実はシビアだったけどそれだけは間違いない。

「ウテナ」3枚目のCD「体内時計都市オルロイ」TRACK No28「Rose&release」。自我を取り戻したアンシーが、“革命”するために旅立つエンディングの曲を耳にする時、擦れた大人の心は瞬間だけ少年に戻るのだ。

もちろんチュチュのカードも用意されている。カード総数は139種類だ。

は、男性キャラクターのラインアップも充実している。美形好きにはこたえられない。

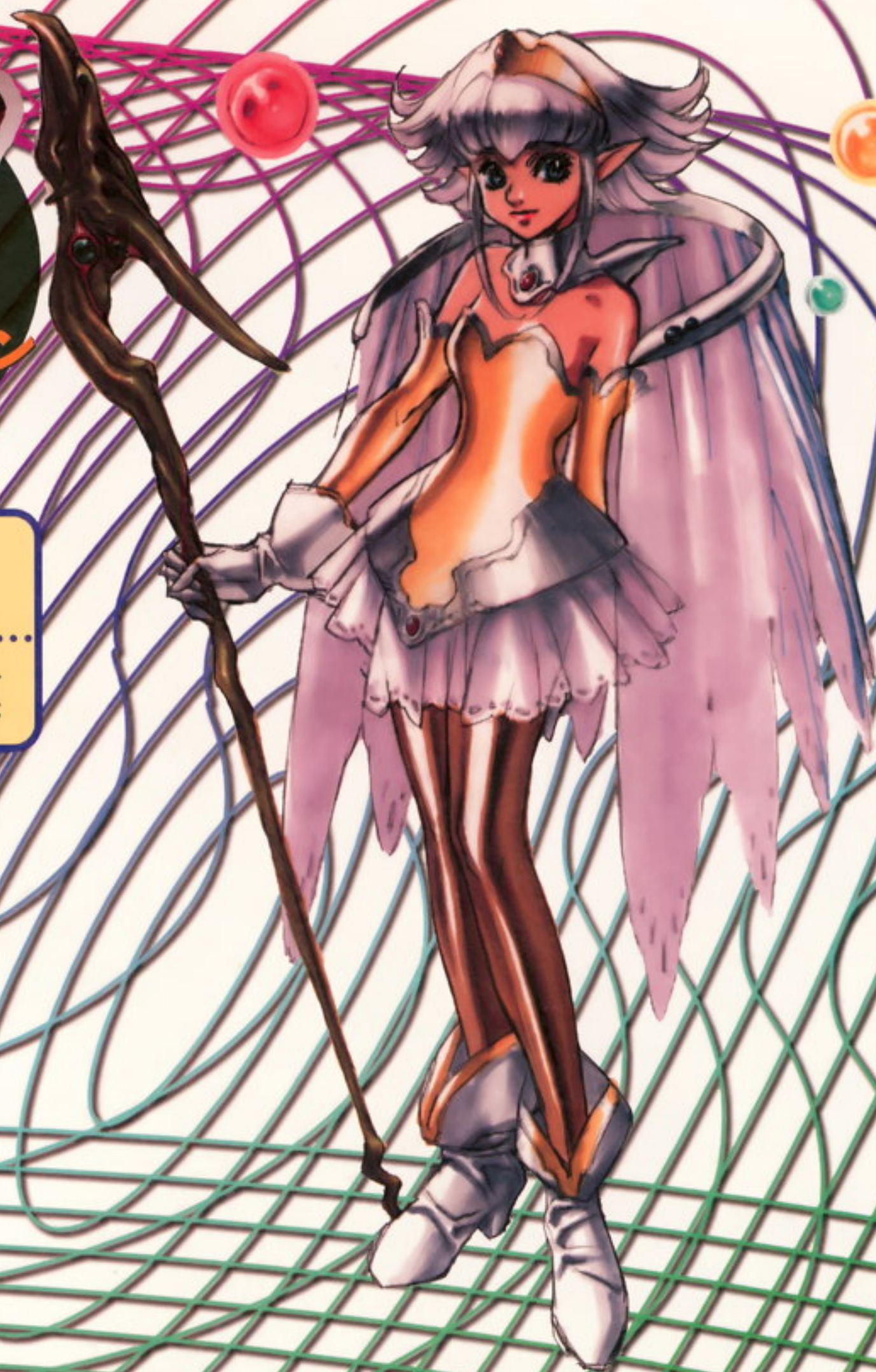
ウテナの暁生のラブラブショット。ウテナの処女喪失の回はショッキングだった。

こちらは冬芽との怪しげなシーン。ウテナなが王道の少女アニメの文脈も引用していたことを忘れてはならない。

SEGA SATURN PRESS!!

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ! ゲーム購入計画に役立ててね!!

ルームメイト3 ～涼子　風の輝く朝に～

完成度 80%

●データム・ポリスター●4月発売予定●5,800円●リアルタイムコミュニケーションソフト●全年齢推奨

もうすぐ発売される「ルームメイト3」。またまた女子高校生との同居生活を体験できるのだ。

あなたに早く逢いたいな……

暖かな春の訪れと共に、涼子ちゃんがあなたの部屋へやってくる……。続々と新しいイベントが明らかになっていく中、今回もルームメイトならではのドキドキするようなイベントシーンをいくつかお届けしよう。

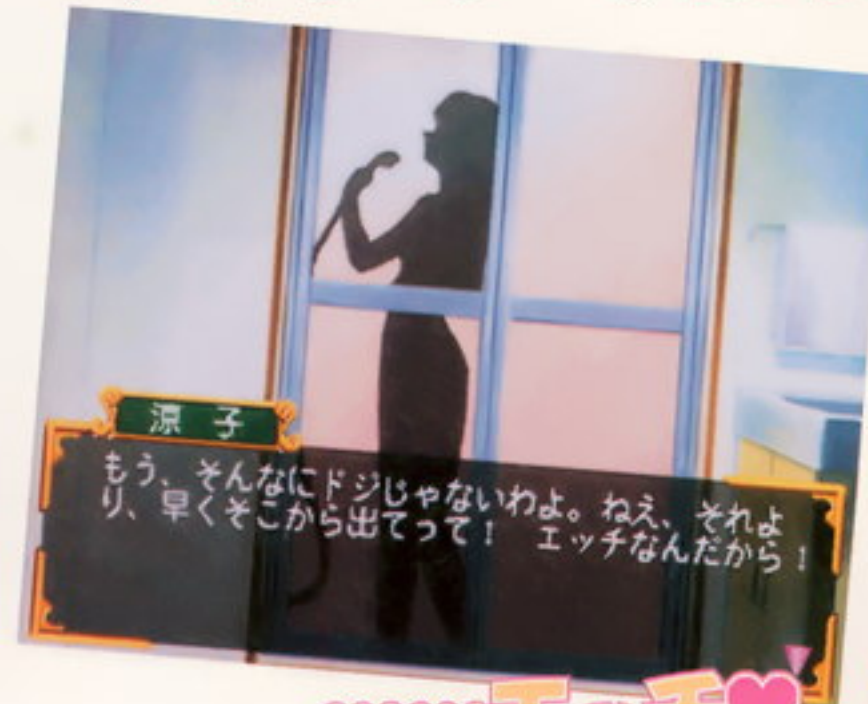
今作で注目されているデートには、涼子ちゃんが暇な時に誘って、いっしょにでかける「外出イベント」と、約束を交わしてデートする「デートイベント」がある。今回は、外出イベントとちょっとしたお色気シーン、それから、ボイスメモ「くまのぬいぐるみ」の秘密に迫っちゃうのだ。

デートもしなくちゃ

ゲームセンターに遊びに行ったついでに、荷物を引き取りに郵便局へ。嫌な人から嫌なものが送られてきたから気分悪くなっちゃった。

しっかり育ててね

わたしがあげたマリーゴールド、ちゃんと育ててる？　枯らせたりしたら絶対ダメなんだから。こまめに話し掛けてあげなくちゃね。

シャワーシーンにちょっとドキドキ♥

お風呂に入って寝ようかな、と思って入ったのはいいけれど、温度調節を忘れてシャワーが水だったの。びっくりして思わず悲鳴みたいな大声出しちゃってごめんなさい……。でも、あなたが飛んできてくれたのはちょっぴりうれしかったな。

……エッチ♥

涼子からあなたへのメッセージ　お返事ください。待ってますから……

えっと……涼子です。声を録音するのって緊張するね。2回も録音に失敗しちゃって……。実はこれが3回目なの。う～ん、何を話そうかな……。あ、いよいよ志望校の入試だね。最初、模試の結果は全部D判定だったの。でも、直前の模試でC判定に上がったのが救いかな……。と、こんな感じにメッセージを入れておくから、ちゃんとお返事くださいね。

クロック! パウパウアイランド

●メディアクエスト●3月26日発売●5,800円●アクション●セガマルチコントローラー対応●全年齢推奨

完成度 100%

舞台は仕掛けたっぷりの不思議な島。育ての親を救うべく元気いっぱいのクロックが大活躍!

かわいいワニ「クロック」が3Dアクションで大活躍

ポリゴンで描かれた、かわいいキャラクターが大活躍する、3Dアクションが登場するぞ。仕掛けがいっぱいのパウパウアイランドを舞台に、クロックを操って、さらわれたパウパウたちの救出を目指すのだ。ステージに隠されたクリスタルを探し出さないと助けられないパウパウがいたり、謎解きやパズル要素も満載。登場するのは、敵も味方もかわいいキャラクターばかり。簡単な操作で気軽に楽しめるぞ。

クロック

幼い頃にパウパウアイランドに流れ着き、育てられたワニ。ザッハトルテたちが島にやってきた時に王様の手によって危機から逃れた。

ザッハトルテに捕らわれた

パウパウたちを

助け出せ!!

ザッハトルテⅢ世とその手下

緑の美しいパウパウアイランドを我がものとすべくやってきた悪い魔法使い。手下を使ってクロックの行く手を阻む。

パウパウ

島の住人たち。ザッハトルテが島にやってきた時に王様が捕らわれてしまい、今は島のいろいろな所に身を隠している。

島に流れ着いた赤ん坊のクロックを拾い、育ててくれたパウパウたち。真ん中にいるのが王様。

ザッハトルテの手下たちは、各ステージの最後でクロックを待ち受けている。

さあ!! パウパウたちを助けに行こう

島には、ジャンプや踏んづけなどのアクションを使わないと切り抜けられない仕掛けがいっぱい!

島には仕掛けがいっぱい

ジャマ者をやっつけろ!!

クロックの邪魔をする、だけど、どこか憎めないザッハトルテの手下たちがウヨウヨと……。

模様が入ったドアは、島に隠されたクリスタルを5つ探さないと入れないのだ。頑張って探し出そう。

クリスタルを集めよう

パウパウを助け出せ!!

つづきは次号で紹介

ゲ〜ムで青春

キミが思い描く青春像をボードゲームで再現しちゃおう！

完成度 100%

●キッド
●4月23日発売●5,800円
●ボードゲーム
●全年齢推奨

メーカーから一言
「青春は一度きり？　俺の青春をカエセー！」このゲームは何度でも「青春」できます。なりたい職業に就けたり、好きな相手と恋愛、結婚できます。現実はキビシーですが、みんなで理想の青春をお楽しみください。　（営業部　浅井）

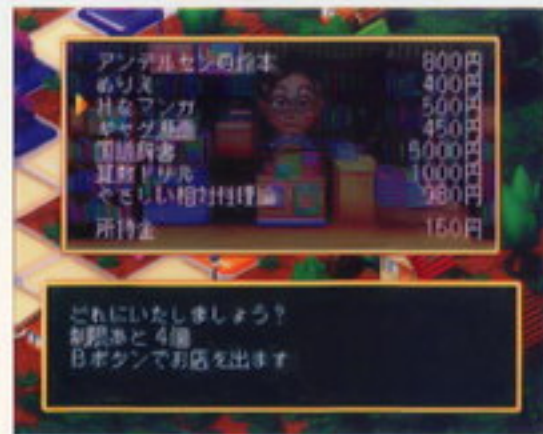
サイコロなんていらないぜ！

もうひとつの自分の意志で人生を歩むのだ

幼稚園から50歳までの人生を疑似体験できるボードゲームが登場。ボードゲームといえば、サイコロを振ることが多いけれど、このゲームではサイコロを振らずに、好きな数字を選んでコマを進めていく。しかも、勝敗はいかに早くゴールするかではなく、どれだけ楽しい青春を送ったかで決まるのだ。なお、用意されているモードは、1人プレイと、2〜4人までが参加できる多人数プレイの2つ。

サイコロがない！

出現した数字を任意に選んで、コマを進めていく。

ショップマスに止まれば、所持金で買い物ができる。

幼稚園から社会人までの5つのマップを、順番にプレイしていく。

充実した青春を送るべし

1ターンは1ヵ月！

本作では、1回コマを動かすごとに1カ月が経過する。収入は22歳まではおこづかい、社会人になると給料という形で毎月振り込まれ、自分の順番が来るとその金額が画面に表示される。おこづかいの額はみな同じだが、給料は職業によって額が変わってくるぞ。

収入は通帳に記帳されて、収支の合計を確認できる。

出会いと別れと恋と結婚

ボード上を進んでいると、ランダムで「出会いイベント」が発生する。出会った相手とは、おつき合いを通じて友好度を高めることで、親友や恋人になったり、結婚したりできる。ただし、相手を思いやらないと恋人にフラレてしまうこともあるので、おつき合いは慎重に。

自己鍛錬が足りないばっかりに、彼女にプロポーズを断られてしまった……。

人生にはさまざまな出会いが待っている。男女を問わず友達を作り、青春を謳歌せよ。

ハッピーウエディング♥

マメなおつき合いと自己鍛錬が功を奏して、見事にゴールイン。彼女を幸せにするぜ！

職業はキミの経験で決まる

このゲームには56種類の職業が用意されている。ただ、すべての職業に自由に就けるわけではない。キャラクターの能力や学力によって、就職できる業種が限定されてくるのだ。能力や学力は、「私生活マス」に止まったときに、運動や勉強などの項目を行うことで上昇する。また、このマスでは、資格試験を受けることもできるが、能力が満たないと不合格になってしまう。憧れの職業に就くには、日々の努力が欠かせないのだ。

私生活マス

人生経験はこの「私生活マス」で積む。将来を考えて行動せよ。

「私生活マス」で実行できる項目は、全部で9種類。彼女や友達とのつき合いも、このマスで行うことになる。

幼稚園から運動能力だけを高めてきただけに、簡単にスポーツ選手になれた。その代わり、学力が必要な職業は無理。

「ボザック」「トラッドノア」2カ国の序盤イベントを大公開!

DRAGON FORCE II -神去りし大地に-

TOKYO GAME SHOW 1998 出展作!!

次々に明かされる新情報!今週は序盤ストーリーの紹介だ!!

今週は森林国ボザックと魔法の国トラッドノアの序盤イベントをメインにお届けする。遠く離れた2つの国家で起きた事件は、実はひとつの糸で結ばれていたのだ!

完成度100%

●セガ●4月2日発売予定
●5,800円
●シミュレーションRPG
●全年齢推奨

メーカーから一言

今回の「ドラゴンフォースII」は、いかがだったでしょうか?ストーリーのカギを握っていそうなティリスと『人間の時代』である今回の8戦士との絡みは……。シナリオも戦闘もグッと洗練されています。ご期待ください。(セガ:佐藤)

森の国「ボザック」序盤ストーリー紹介

森の外に現れた魔族の師団を撃退!

森林の国ボザックを治めるのは、前作に登場したゴンゴス直系の子孫・ガンガスだ。自然を愛し、守るために戦う彼は、ある日森に侵入した魔族を討伐する。激戦の末、撃退に成功するガンガス。そこで彼は、捕らわれていた老魔術師グム・ホーに出会う。なんと彼は、ある美しいエルフの情報を得るため、わざと捕まっていたらしい。

平和な森の外で一体何が?

事件究明へ乗り出すガンガスだが……

魔族が、そしてグム・ホーが探し求めるエルフ。ガンガスは魔術師の情報から、それは500年前の伝説の「星竜の8剣士」のひとり、ティリスではないかと考える。しかし、はるか昔に行方不明になった人物がなぜ今頃? そんなおり、ひとつの情報が舞い込んでくる。それは、ハイランドとの国境付近に、彼女らしき人物の蜃気楼が現れるというものだった。こうしてガンガスは一路、ハイランドへと足を向けるのだが……。

戦争勃発!

ハイランド領へ足を踏み入れたガンガスを待っていたのは、ハイランド国王エーベルスとの戦いだった。

序盤イベント 伝説の8剣士 ティリスの姿が……

幾多の犠牲を出しながらも、執拗なまでにティリスの手がかりを追い求める魔族。その理由は?

魔族は何故彼女を求めるのか…

ボザック国序盤対人関係図

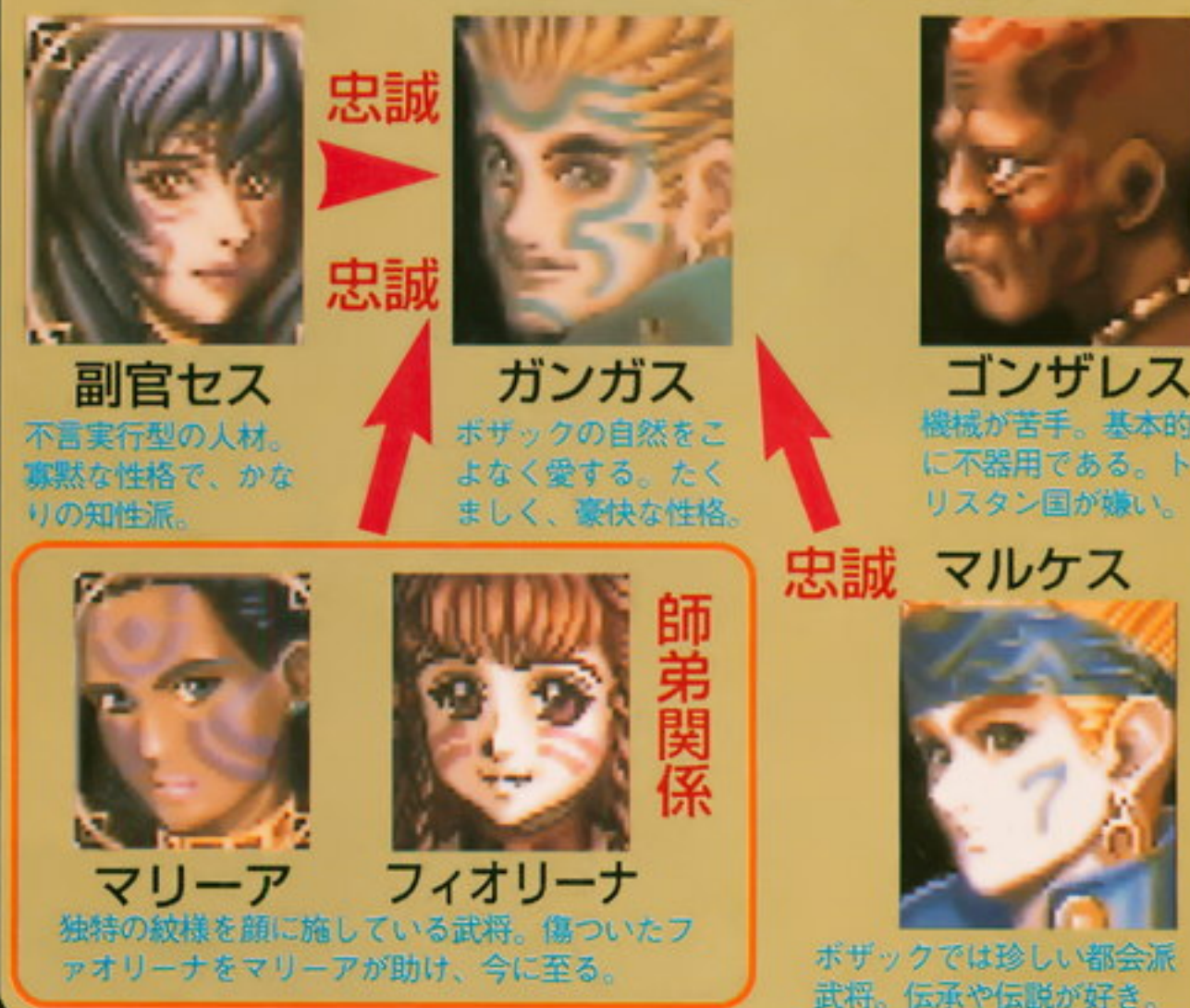
副官セス
不言実行型の人材。寡黙な性格で、かなりの知性派。

ガンガス
ボザックの自然をこよなく愛する。たくましく、豪快な性格。

ゴンザレス
機械が苦手。基本的に不器用である。トリスタン国が嫌い。

マリーア / フィオリーナ(師弟関係)
独特の紋様を顔に施している武将。傷ついたファオリーナをマリーアが助け、今に至る。

マルケス
ボザックでは珍しい都会派武将。伝承や伝説が好き。

忠誠

魔法の国トラッドノア序盤ストーリー紹介

すべては雨の夜に始まった……

ある雨の夜、フレストと名乗る男と密会した国王レノックスは、そのまま失踪してしまう。突然の国王の不在に揺れる国内。上層部は急遽、王の娘・サニスを国王代理に任命。事態の沈静化を図る。

ティリス女王を探している……???

父の身に何かが起きたことを察知するサニス。心配そうに夜空を見上げ、父の身を案じる……。

父王の失踪後 国王代理の任に就くサニス

サニスの副官はシェフィールド先生

各国の国王にはみな副官がつくが、その出自は様々だ。例えば、このサニスの場合は元先生のシャフィールドが、そのまま副官になっている。歴史の先生が、歴史を作る側に回ったということだ。

名宰相となれるか？

洞窟に巣くう魔族を討伐すると、中にはロボットが！

なんとしてでもロボットを完全に修理するつもりのサニス。

トラッドノア王国序盤対人関係図

忠誠

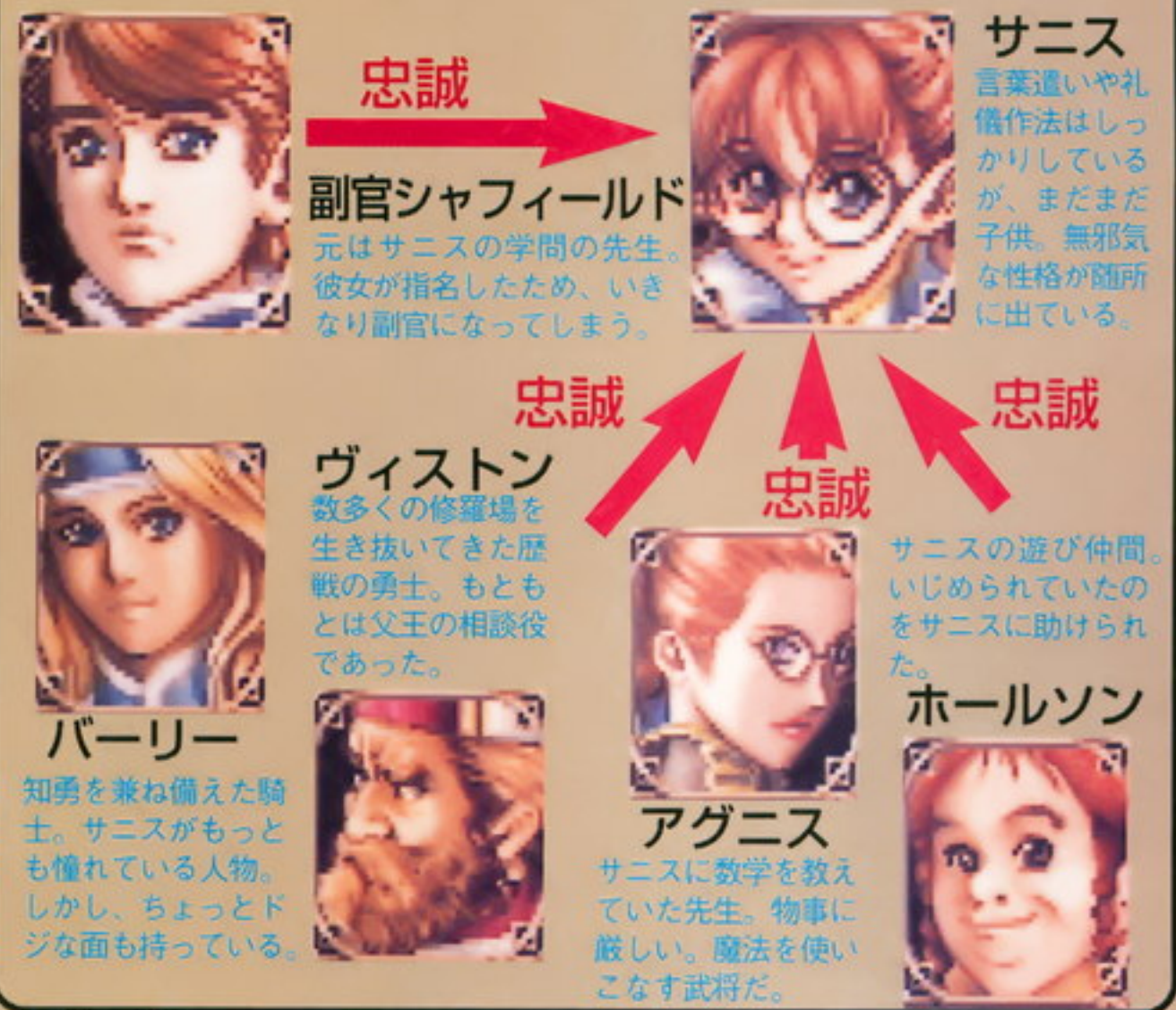
サニス 言葉遣いや礼儀作法はしっかりしているが、まだまだ子供。無邪気な性格が随所に出ている。

副官シャフィールド 元はサニスの学問の先生。彼女が指名したため、いきなり副官になってしまう。

ヴィストン 数多くの修羅場を生き抜いてきた歴戦の勇士。もともとは父王の相談役であった。

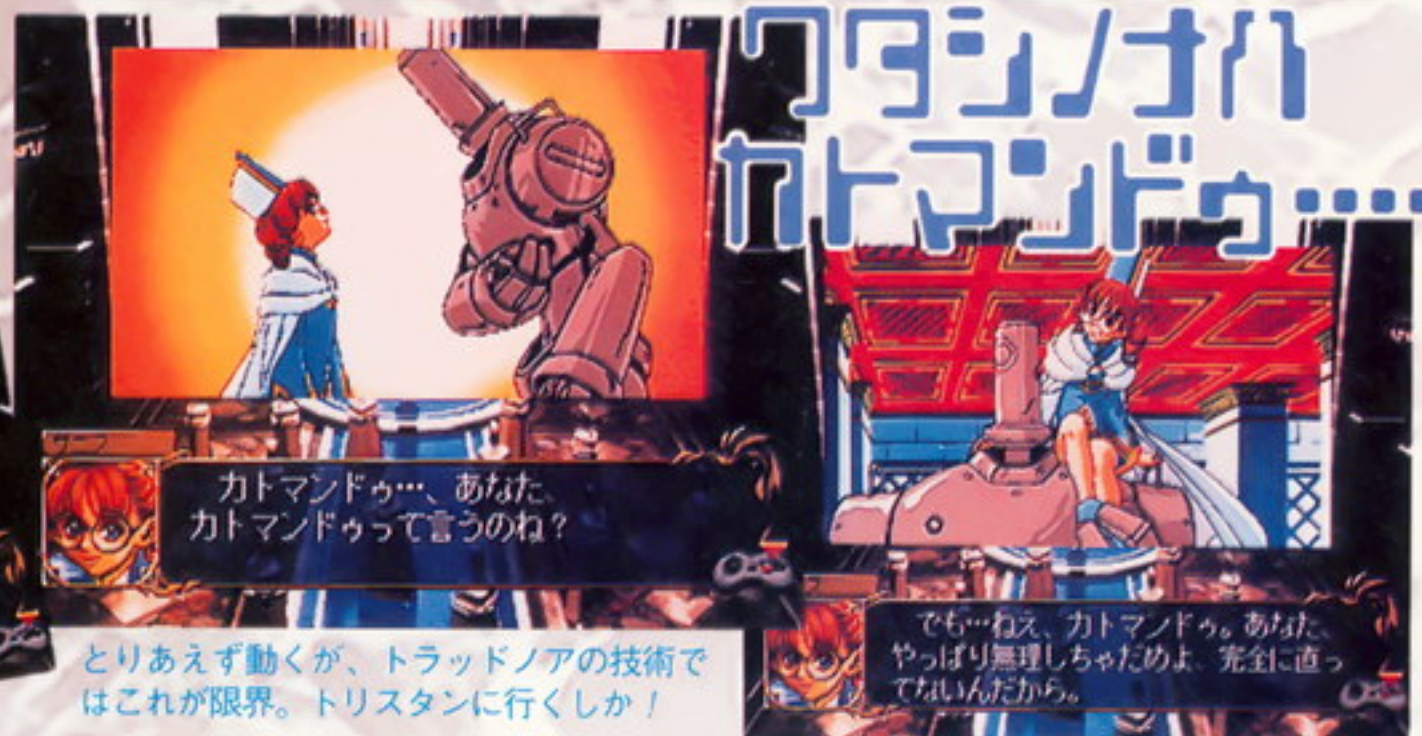
バーリー 知勇を兼ね備えた騎士。サニスがもっとも憧れている人物。しかし、ちょっとドジな面も持っている。

アグニス サニスに数学を教えていた先生。物事に厳しい。魔法を使いこなす武将だ。

ホールソン サニスの遊び仲間。いじめられていたのをサニスに助けられた。

序盤イベント 太古の遺跡と思われる機械発見！その名は……

国王代理となり民衆を落ちつかせたサニス。ある日、北部の洞窟から彼女のもとに、太古の遺物らしき機械が届けられる。調べてみると、それは会話ができるロボットであった。壊れたロボットを哀れに思ったサニスは、彼を完全に修理すべくトリスタンを訪問する。

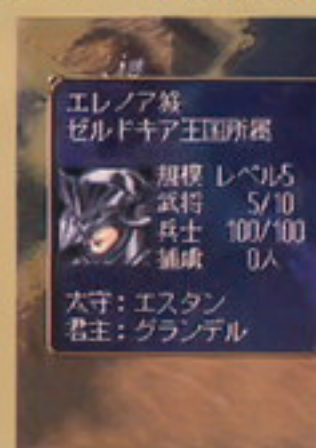
ワタシノナハ カトマンドゥ……

とりあえず動くが、トラッドノアの技術ではこれが限界。トリスタンに行くしか！

こうしてサニスは一路トリスタンへ……

レジェンドラ大陸の各地で動く魔族

シナリオ開始時から、大陸の各所で暗躍を始める魔族たち。どうやら彼らは強力な指導者の下、統一された行動をとっている様子。各地の城のなかには、彼らに占領されたところもある。

ガンガスの前に現れ、自軍の武将を虫ケラのように殺す。容易ならざる敵であることは間違いない。

1師団が百匹のドグルで構成されている魔族の部隊。序盤はかなり苦戦することになる。

魔族に占領された城。紫色の毒々しい建物として表示される。有力な魔族が駐屯していることも。

物語のカギを握るのは500年前の英雄たちか？

今週明らかになったこと。それは、どうやら物語のカギは、500年前に失踪した「星竜の8剣士」にありそうだということだ。いったい何があったのだろうか？

砂漠のなかに忽然と現れる蜃気楼。その姿はまさしくティリスのものだ。

THE HOUSE OF THE DEAD
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の特徴であり、最大の魅力でもある分岐。これにより、ゲーム中の緊張感や物語性は格段にアップしている。今まで他のゲームでも分岐という要素はあったかもしれないが、ここまでゲームの中のストーリーや流れに違和感なくかみ合っているものはなかったはずだ。今回はステージ1の分岐地点と分岐条件を完全紹介。すべての分岐を味わってこそ「ハウス」のすべてを知ることになるはずだ。

完成度100%
●セガ
●3月26日発売予定●5,800円
●ガンシューティング●1～2人用
●バーチャガン対応

メーカーから一言
いよいよマスターもアップしました。もう間もなく皆さんのご家庭も恐怖と戦慄の渦に巻き込まれるのです…。アーケードと違って、"営業時間"ってものがないからねェ、サターン版には。真夜中に1人でプレイしてるとかなりキますよ。お気を付けあれ。

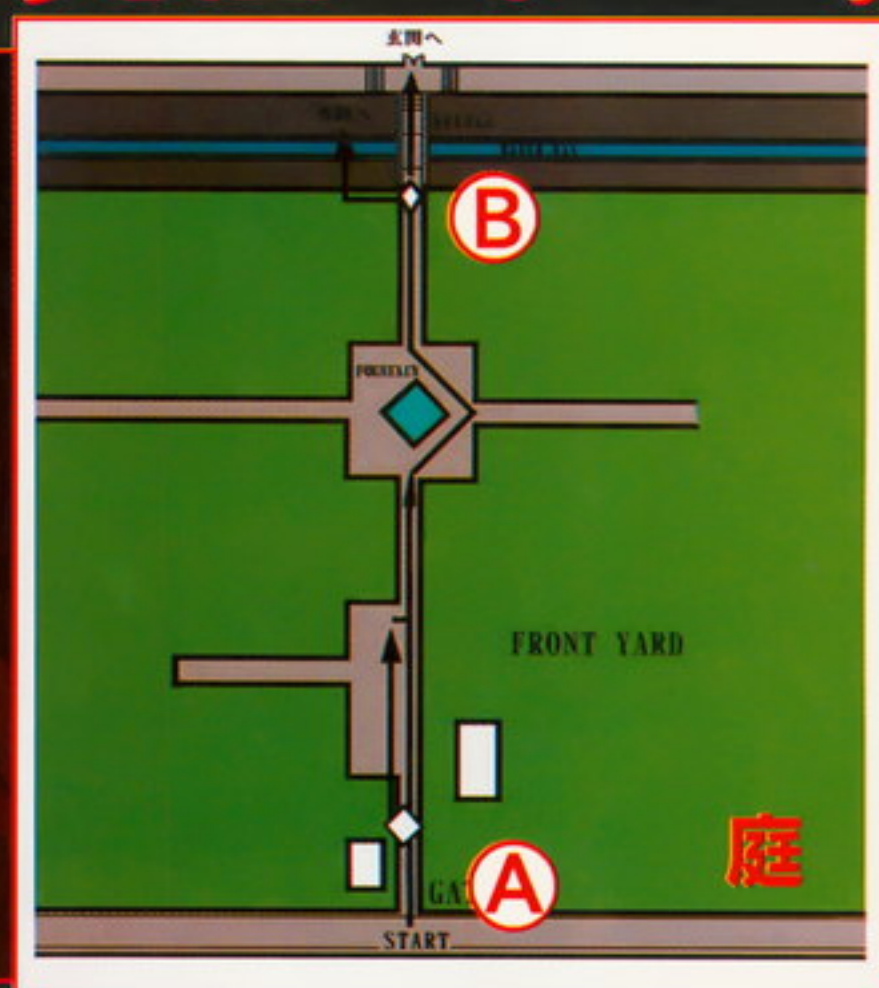
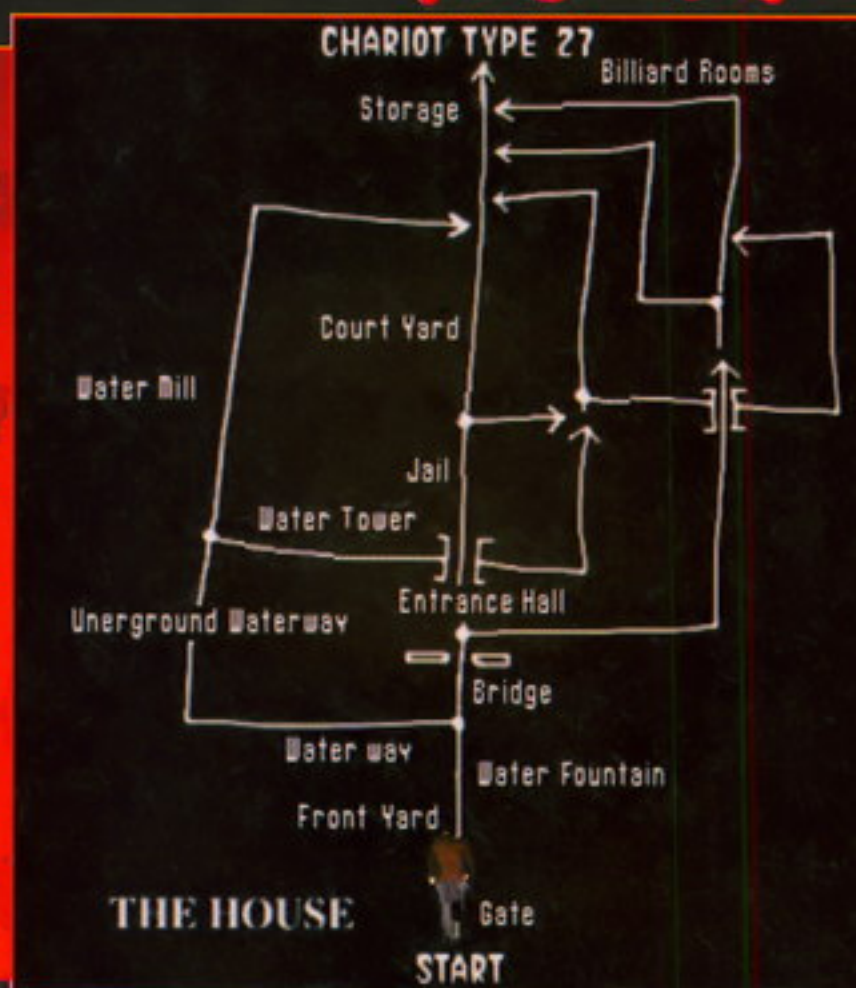
ついに完成!ステージ1分岐を完全フォロー!

STAGE 1
～惨劇～Tragedy

右のステージ1の分岐ルート表を見てもらえば一目瞭然だが、一番最初のステージでありながら、ボスであるチャリオットにたどり着くまでにこれだけ数多くの分岐が存在する。それぞれの分岐地点でのローガン達の行動次第で、まったく異なったストーリーが展開されることになる。分岐には研究員を救えなかったり、画面内の何かを撃ったりと、強制的に分岐するものと、自分の行動で選択できるものというようにいくつもの分岐条件がある。この条件を把握して自分が進みたいルートや簡単なルートを見つけるのもいい。全然分岐をしないのもいいし、分岐ばかりというのも面白いぞ。

CHARIOT TYPE 27
Billiard Rooms
Storage
Court Yard
Water Mill
Jail
Water Tower
Entrance Hall
Unerground Waterway
Bridge
Water way
Water Fountain
Front Yard
THE HOUSE
Gate
START

FRONT YARD
庭
START

WATER TOWER

Diverging 分岐ポイント Point A
2人の研究員

屋敷に入ってすぐに分岐地点が存在する。2人の研究員がゾンビに追われているところだ。この研究員を助けるのに失敗すると、ゾンビの多いルートのほうを進んでしまう。

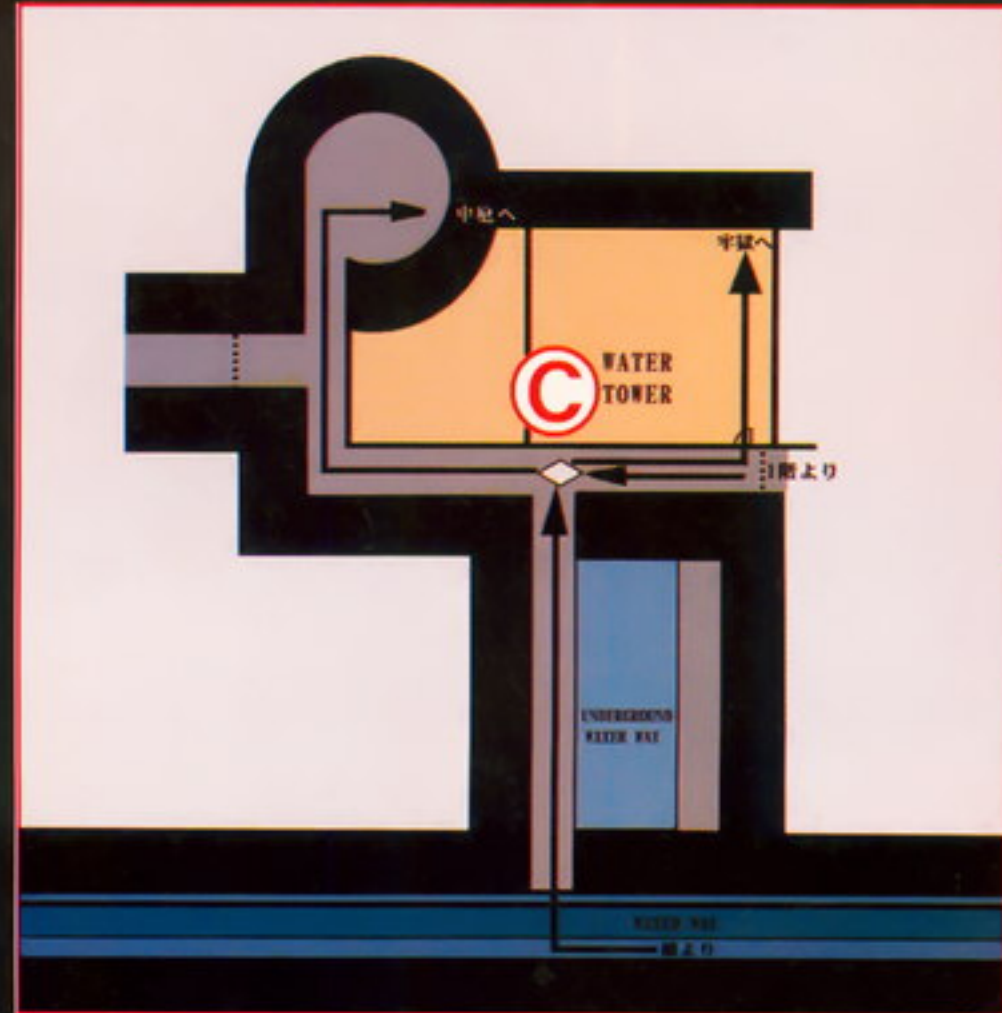
Diverging 分岐ポイント Point C
追われる研究員

下水道を進むとT字路からゾンビに追われて研究員が飛び出してくる。やり過ごしてからゾンビを撃とう。ここでも、救出できたか、できないかによってハートが変化する。

Diverging 分岐ポイント Point B
橋の上の研究員

ゾンビに持ち上げられ、今にも橋の下に落とされそうな研究員。素早くゾンビを狙い撃って、救出しよう。救出できれば館の中へ進む。

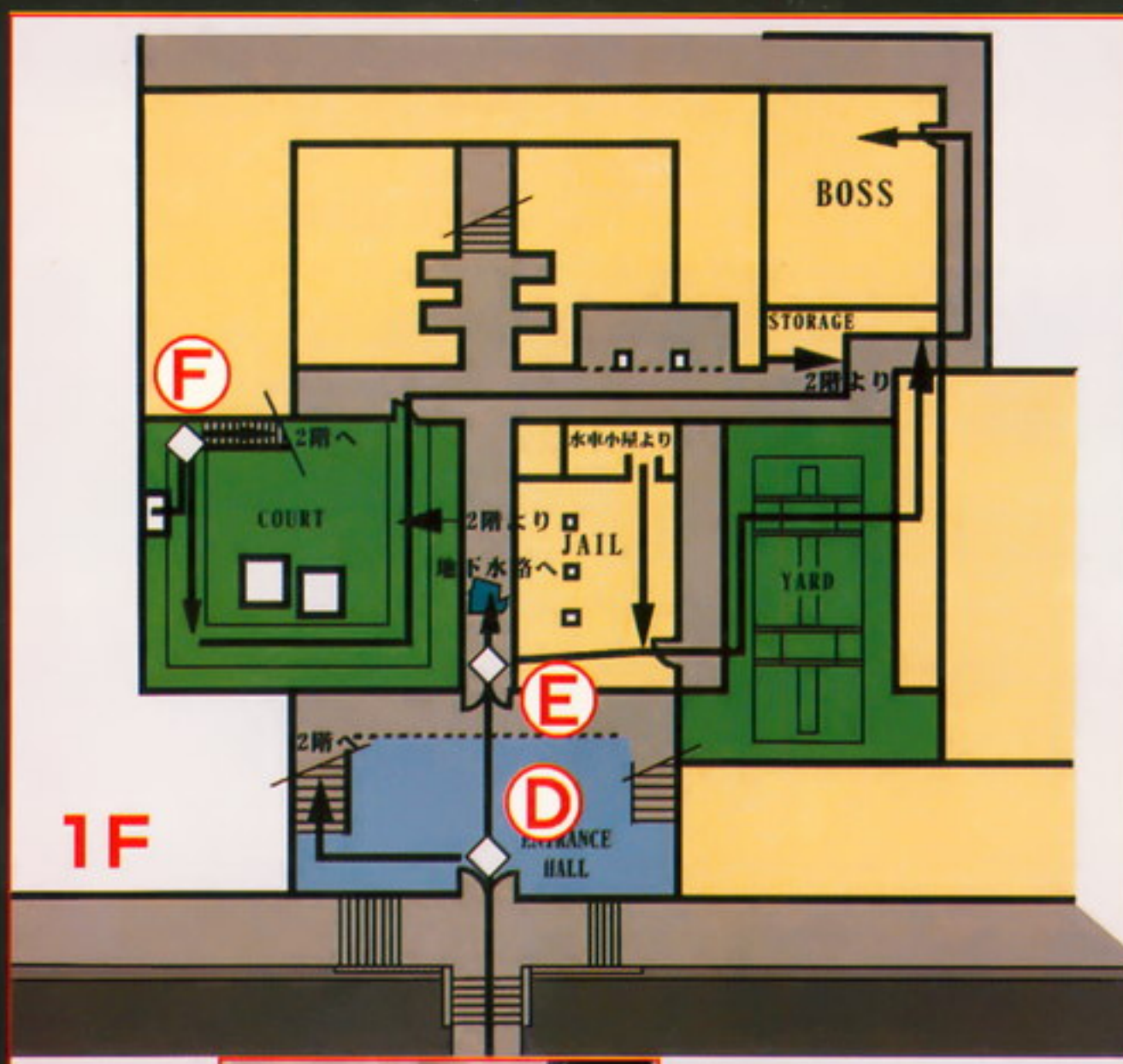
ゾンビは横を向いているため、弾が当たりにくい。モタモタしていると殺されてしまうぞ。

救うことができないと、研究員は下に落とされ殺されてしまう。そして下水道を進むことに。

Diverging 分岐ポイント Point F 階段のガレキ

下水道を抜け館の中庭へ。少し進むと階段のガレキの間から犬のゾンビが襲ってくる。ここでガレキを撃つと階段へ進めるようになる。

少しわかりにくい分岐地点。犬のゾンビが出てきたら素早く、ガレキに撃ち込もう。

ガレキを撃たないでいると遠回りをすることになり、襲ってくるゾンビの数も多くなる。

BOSS
STORAGE
2階より
2階へ
水車小屋より
COURT
2階より
JAIL
地下水路へ
YARD
2階
ENTRANCE HALL
1F

Diverging 分岐ポイント Point E くずれる床

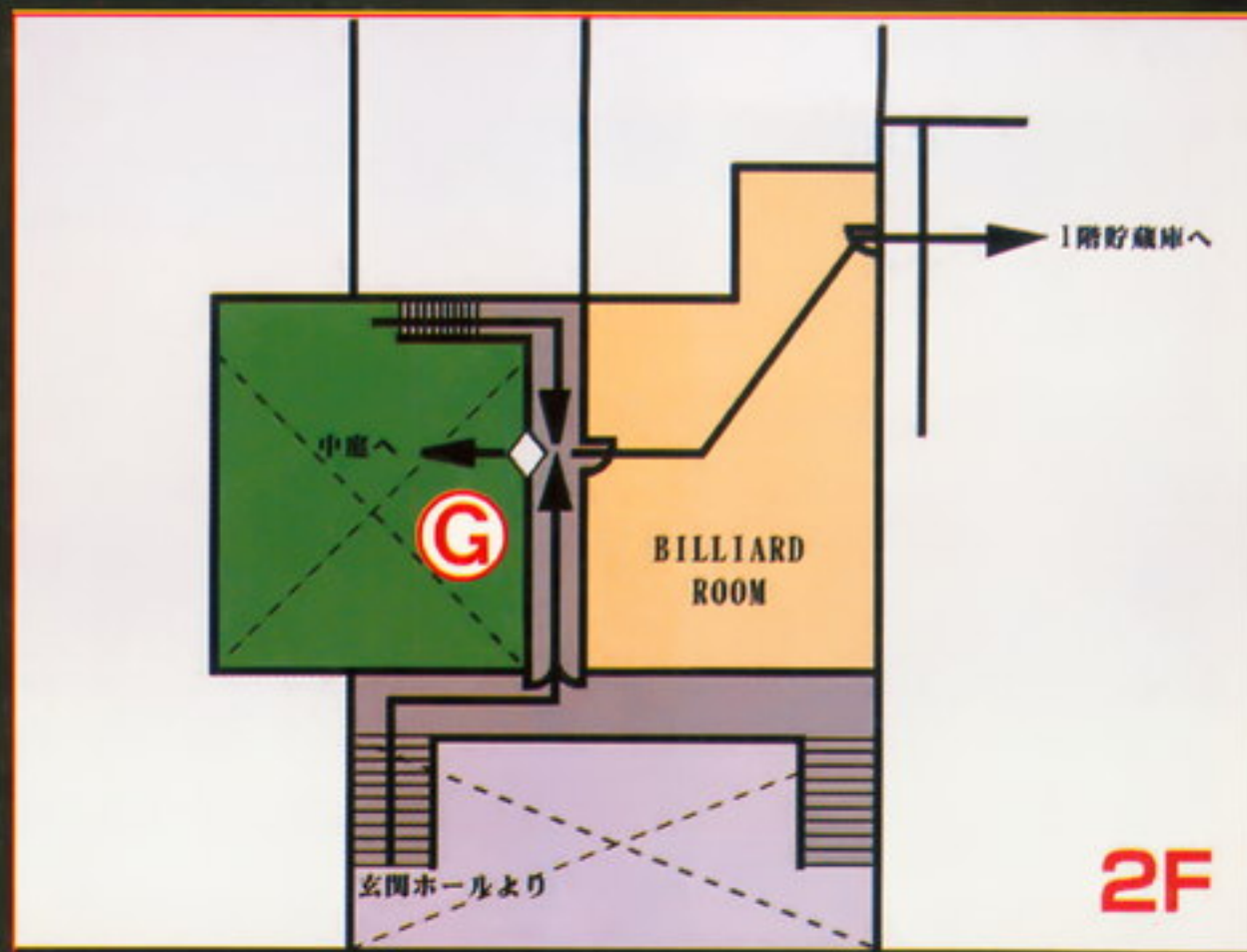
玄関ホールを抜けたところで、ゾンビが体当たりを仕掛けてくる。この攻撃を受けてしまうと、開いた床から地下へ落とされるぞ。

突然足元の床が抜け、先に進めなくなってしまう。仕方なく引き返すことになる。

ここで地下へ落とされても、得することはないので、素早く倒して次の部屋へ進んでしまおう。

Diverging 分岐ポイント Point D 玄関ホールのサル

扉を破壊し、庭から館の中に入るといきなり、シャンデリアを落として襲ってくる2匹のサル型のゾンビ。このゾンビの、左と右のどちらを倒したかによって、進む方向が変わってくる。向かって右のサルを倒すと、逃げる左のサルを追って館の2階へ進み、左のサルを倒すと、そのまま1階の奥にある扉を進んでいくことになるぞ。覚えておこう。

1階貯蔵庫へ
中庭へ
BILLIARD ROOM
玄関ホールより
2F

STAGE 1 全研究員

ステージ1でローガン達の助けを待っている研究員の総数は12人。しかし、この研究員の全員を助けることはできない。このゲームには、分岐が存在するためだ。どちらかのルートに行ってしまうと、もう片方のルートは通ることができなかったり、研究員を殺されてしまうという条件で分岐することもあるからだ。ちなみにステージ1は最大7人の研究員を救出することができる。

RESCUED × 6
LIFE BONUS × 2
SCORE 11820

クリア後に、研究員を助けた人数によって、ライフが回復する。慎重にいくべし。

Diverging 分岐ポイント Point G 扉から現れるゾンビ

玄関ホールの2階から続く通路。ここでも分岐が発生する。扉を破壊して出てくるゾンビに攻撃を食らうと、中庭に落とされてしまう。

中庭からきた場合は、ここでゾンビが現れることはない。そのまま進めるぞ。

ゾンビの体当たりを食らってしまうと、中庭に突き落とされるだけではなく、しっかりとライフも減ってしまう。注意が必要だ。

HOLD YOUR FIRE!

BOSS チャリオット

今まで何度も言ってきたが、鎧を着たチャリオットの弱点は胸の穴しかない。動作は遅く、同じ動きをするので、胸の穴の部分を狙って全弾を撃ち込んでいこう。第2形態に入ってしまえば、全身が弱点なので困ることはない。

サターン版パッケージも完成!

AM1研よりひとこと

表紙はトーマス・ローガン(主人公)が、多数の敵に追いつめられているシーンです。この場面は実際にゲーム中にはありませんが、ゲーム中の事件が終わったあとに度々見るローガンの悪夢として、自分の中では位置づけをしています。

また、裏面についてはTYPE0 "マジシャン" という最終ボスの製造過程を表現しています。　(AM1研)

サターン版用に新たに描き起こされた「T.H.O.T.D」の世界。その見どころを聞いたぞ。

SEGASATURN
THE HOUSE OF THE DEAD
SEGA

ザ・コンビニ2

～全国チェーン展開だ！～

完成度 100%

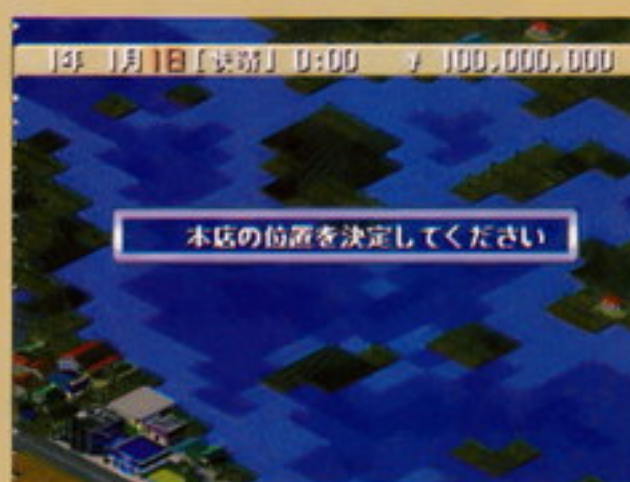
●ヒューマン
●発売中(3月12日発売)
●5,800円
●経営シミュレーション

メーカーから一言　大人気コンビニ経営シミュレーションがついにサターンに！店員への個別指示やリネーム、遺跡の発見等々、PS版にはなかったオリジナル要素も満載！「珍品収集」や「オーナー日記」も健在。人事や宣伝、誘致を行い、今度はサターンで全国制覇だ！

序盤でつまずかないための経営術

プレイヤーが自由にお店を経営できるのがこのゲームの魅力だ。ただ、それだけにゲーム序盤は、やるべき仕事を見失ってしまうことが多い。今回は、ゲーム開始から開店までに必要な作業の流れと、序盤からの経営に失敗しないためのノウハウを紹介しよう。

この画面だけは絶対に見たくない。

1.お店の場所は地価をよく見て決めよう

お店を建てる場所を決めるときには、マップ内の地価を基準にするとよい。地価を丹念に調べていくと、地価が高い場所では建物が多く、逆に地価の低い場所には建物が少なくなっていることがわかる。これは、建物は地価が一定以上になった場所にできやすいという性質を持っているためだ。

地価は、お店の営業が順調にいくと、その影響で上昇する傾向がある。つまり、地価が高い場所は現在は建物が建っていなくても、この先建物が建ちやすく、商売につながる可能性が高いということがいえよう。

このため、最初のお店を開く場所としては、地価が比較的高い場所から5～6ブロック離れた場所がもっともよいだろう。

また、道路の近くも地価が上昇しやすくなっている。特に交差点はその効果が高く、こういった場所の近くも将来を考えるとねらい目だといえる。

地価が高い場所には多くの建物が密集している。こういった場所にはお客さんも多い。

地価は安いが、建物が少なく営業は難しい。

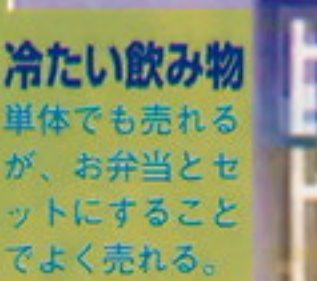
2.内装は多品種少量が基本

コンビニに来店するお客さんは、それぞれ欲しい商品が異なっている。なるべく多くのお客さんを満足させるためには、商品は量よりも種類が豊富であることが重要になる。

店舗のサイズは3種類用意されているが、最初のお店を作るときに選べるのは最小サイズのものだけだ。ここに商品やレジなどを配置して、お客さんを迎えるわけだが、サイズが小さいだけに、商品を置くことができるスペースが少ない。

そこで、自動販売機や社員休憩室など、外に置くことができる内装品はすべて外にレイアウトするとよいだろう。それでもすべての商品を置くことはできないので、お弁当など実際のコンビニで主力となる商品を優先的にレイアウトしていく。また、同じ商品の棚を複数置いてしまわないようにすることも大切だ。

これだけは絶対おきたい

お弁当
多くのお客さんに人気が高い。コンビニの基本ともいえる商品。

冷たい飲み物
単体でも売れるが、お弁当とセットにすることでよく売れる。

たばこ
大人のお客さんに特に人気が高く、多数の来店が見込めるぞ。

3.営業時間

お店の営業時間は、1～24時間までの間で自由に設定できる。とはいえ開店したばかりのお店では、社員の能力が低いため、開店中は接客や商品補充で精いっぱいになり、清掃ができなくなってしまう。最初は1日16時間程度の営業時間で、閉店中に清掃できるようにしよう。

4.社員の雇用は能力のバランスを考えて

接客や清掃、商品補充など、実際にお店を動かしていくのは社員たちの仕事だ。すべての能力が高く、どんな仕事でも完璧にこなせる社員が雇えればよいが、残念ながらそういった社員は数少ない。各店舗には、最大で3人の社員を配置することができるので、それぞれの能力を補うことができるような組み合わせで雇用し、お店全体でバランスが取れるようにするとよい。

また、本店の社員を雇う場合は、教育力の高い社員を優先的に雇うようにする。これらの社員を序盤から本店で育てておき、今後新しいお店をオープンするときに、店長として配置してやれば、新しいお店をスムーズに立ち上げることができるのだ。

この社員にまかせれば大丈夫

中野 聡子
平均的に高い能力を持ち、教育力も十分に高い。成長も早いので、本店で少し育てた後に支店を任せるとよい。

溝口 真弓
女性社員の中ではトップクラスの能力を持つ。特に社交の能力が高いため、接客を高くしたい店に向いている。

角田 裕治
各能力が最高レベルで、安心してお店を任せられる社員。成長も早いので、序盤の店長には最適だといえる。

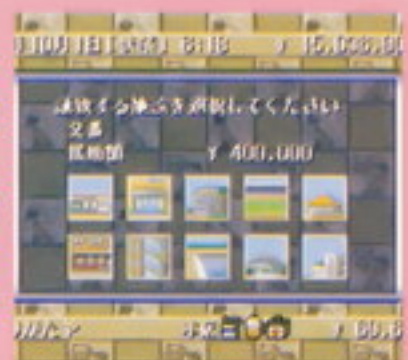
沢田信太郎
教育力は多少低めだが、その他の能力はレベルが高い。成長が早く、年齢が若いため賃金が安いのも魅力だ。

5.宣伝と誘致でお客さんを呼ぶ

できたばかりのお店は、宣伝をしてお客さんたちにお店のことを知ってもらわなければならない。宣伝は値段の高い方がお店の人気を上昇させる力が強いが、宣伝の効果は時間がたつとなくなってしまうため、高い宣伝を単発でおこなうよりも、安い宣伝でも継続して行なったほうがよい。

また、強盗などにねらわれやすいコンビニでは、警備を上昇させる交番・消防署が近くに必要だ。これらを誘致するとお客さんを増やす効果もあるのだ。

宣伝
宣伝は値段によってお店の人気を上げる効果が違う。資金にあわせて適当な宣伝方法を選ぼう。

誘致
交番と消防署は最初に誘致したい建物だ。その他の建物は街の発展を見ながら誘致するとよい。

6.いよいよ営業開始だ

これですべての準備が整い、開業にこぎつけたわけだが、次は支店を増やしてチェーンを大きくしていかなければならない。お店を増やさなければ、多数の商品を置くことができる大型の店舗が作れず、売り上げを伸ばすことができないのだ。

ただし、開業したからといってすぐに黒字になるほど商売の世界は甘くはない。半年から1年の間は赤字を覚悟して営業を続ける必要がある。お店を増やすことも大切だが、最低でも500万円程度の資金は常に残しておくようにしよう。

日々の地道な営業で街を発展させ、来店してくれるお客さんを増やしていくことが、将来の大きな儲けにつながるのだ。

祝開店。しかし油断はしていられないぞ。

経営をサポートしてくれる便利な機能

銀行

お店の経営を助けてくれるものとして、『2』から新たに加わったのが銀行だ。

前作では、ライバル店を買収したり、新しいお店を開くときに資金が足りないと、たまるまで手出しができなかった。そのため、地価の上昇率が儲けを上回ってしまうと身動きが取れなくなってしまったが、今回は必要に応じて資金を借りられるため、攻撃的な経営戦略を立てることができるようになったのだ。

銀行から借りられる金額は、信用度によって上限が変わり、信用度は借りたお金を返済していくことで上昇する。一定期間内にクリアしなければならないマップでは、銀行をうまく使いこなすことが重要になるぞ。

店舗一覧

チェーンの店舗数が増えてくると、すべての店舗がどういった状態で運営されているかをきちんと把握することが難しくなってしまう。そういった時に便利なのが、すべての店舗の状態を1つの画面で一括管理することができる店舗一覧だ。

店舗一覧には、営業時間や店舗規模、店舗に関するパラメータなどを一覧表で管理するものと、店内用の小画面で社員とお客さんの動きを管理するものの2種類があるので、必要に応じて使い分けるとよいだろう。

この画面では全店舗を一覧表で管理することができる。お店の能力バランスが把握しやすい。

お客さんの流れをひとめで理解することができるため、商品の配置を変更する時の参考になる。

徹底攻略

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

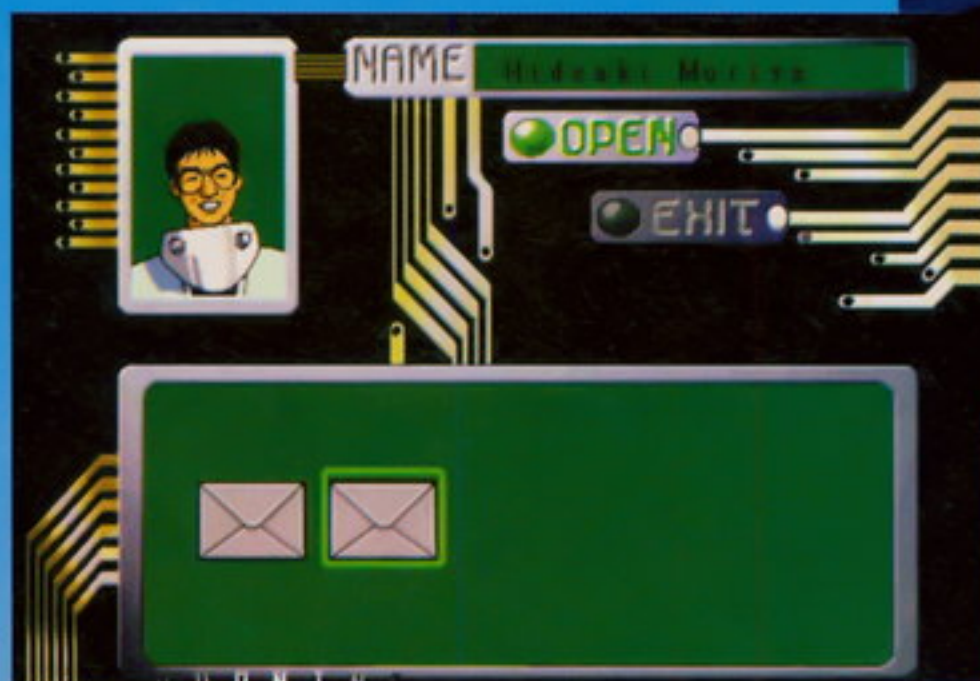
データ満載、重要ポイントをピックアップ!
至れり尽くせりの攻略ガイド!!

バーニングレンジャー

●セガ●発売中●5,800円●アクションゲーム●マルコン対応

特別救助者を大特集だ!!

ジェネレート時に続々と登場する特別救助者。今回はミッション1を例に大特集だ

前回の記事では、クリア後のジェネレートマップに特別救助者として登場する柴田亜美先生と中裕司部長のお姿をお伝えした。今回は引き続き、ミッション１の特別救助者の方々の姿をご紹介しよう。こちらは、単にゲストとして登場するだけでなく、それぞれいろいろなことができる裏技的パスワードを教えてくれる特典付きだぞ。それぞれのメッセージとともに、楽しんでみよう。

ミッション１には見吉、岡野、森屋といったソニックチームの３氏がいる。他の要救助者と同様、ミッションのどこかに倒れている。助けることができれば、メールが届きレスキューリストに載るぞ。裏技のパスワードが書かれているのは１通目とは限らないので、何度も助けてあげよう（!?）。他のミッションにも数人、存在するぞ。

ミッション1で救出できる 特別救助者の面々（敬称略!）

TAKAO MIYOSHI 見吉隆夫

企画の見吉氏は本誌にも何度か登場していただいたので覚えている人もいるだろう。メールは合計３通が届き、ビッグで各ミッションをプレイできるパスワードを教えてくれる。１回のプレイで助けられるのは当然１回だけだから、最低３回はプレイする必要があるぞ。

SATOSHI OKANO 岡野聡

続いて背景マップ担当の岡野氏。メールは合計２通が届き、最初の１通目でリードを使ってミッション３をプレイすることができるパスワードを教えてくれる。また、２通両方ともに非常にクールでセンスのいいエクストラ画像が入っているぞ。ぜひ見てみよう。

HIDEAKI MORIYA 森屋英明

ミッション１の３人目の特別救助者は、上の岡野氏と同じく背景マップ担当の森屋氏。メールは２通が届き、リードでミッション１と２をプレイできるパスワードを教えてくれる。また、こちらは非常にコミカルでかわいいエクストラ画像を見せてくれるぞ。

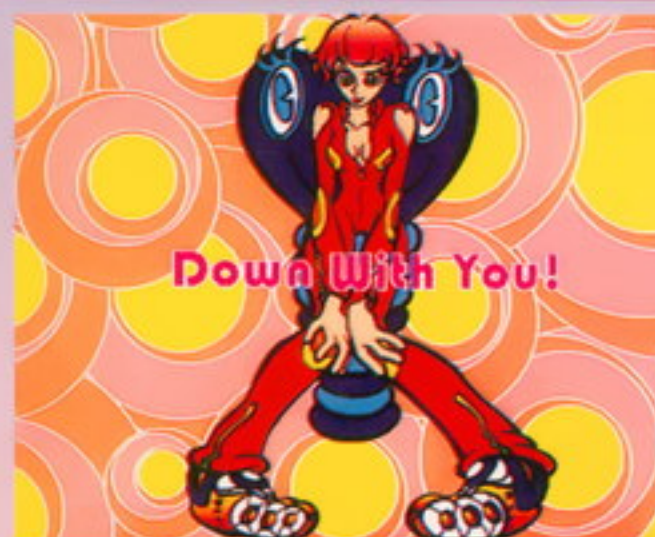
SPECIAL!! その１ BGMモードをプレイ

この「バーニングレンジャー」の裏技はすべて救助者からのパスワードで管理されている。その中で今回公開となったのがショウ＆ティリス以外を使ってのプレイモードだ。「ＢＧＭモード」と名付けられたこれらは、ナビゲーションはなく、光吉氏の歌をＢＧＭに進行する。そのため物語性はほとんどなく、純粋にゲームだけを楽しめるというわけだ。ちなみに各マップのジェネレートはランダムで設定される。今回の公開は、ビッグとリードだが、ひょっとすると、他のプレイヤーでも遊べるかもしれないぞ!?　いろんなミッションをどんどんプレイして特別救助者を何度も助けてみよう。

ビッグとリードでプレイ！

巨大なビッグは大迫力！　キャラとして見ると攻撃性能はそれぞれ変わらないようだが、機動力は違っているようだ。特にビッグは若干動きが遅いのが明らかにわかる。さて、ほかのキャラもいるかな!?

SPECIAL!! その２ EXTRA画像をゲット

こちらは裏技ではなく、特別救助者が直々に描き下ろしてくれたCGやイラストを見ることができる。先週の柴田亜美先生と同様、画像が入ったメールを開くと「EXTRA」と表示されるので、それを選択すれば見ることができる。基本的に各メールにつき１枚が収録されているが、画像がない人もいるぞ。

上は岡野氏のイラストの１枚。担当ライターが最も気に入った作品の１つでもある。これってティリス、ですよね!?　計２枚あるぞ。

森屋氏のイラストは反対にとってもキュート。２頭身の困り顔のクリスがカワイイです。

ミッション3 後半のポイントを

Third Mission (Latter)
Gravity Zero
-Space Colony FIRE BIRD-

前半ほどの複雑さはないが…

先週お伝えした前半は非常に複雑なつながりのある構成だったが、今回の後半はそれほど複雑ではない。しかしその反面、アクション部分では苦労させられるだろう。特に最後のシーンは、ゲーム中でも一・二を争う難しさだ。前半で救助者をできるだけ助けて、クレジット数を増やしておこう。なお、この後半の救助者はひとりのみだ。

1 巨大な無重力の部屋へ

B-03ゲートをくぐると、後半エリアのスタートだ。小さな部屋を1つ抜けると、巨大な無重力の部屋へと入る。正面の壁に3つある扉のうち、開いているのは左上にあるものだけだ。リミットが上がる前に迷わずここに入ろう。他には特に何もなく、敵も出現しない。

非常に広い部屋で、ガラスのホログラフモニターや踊り場のような場所があるが、単なるオブジェクトなのでゲーム的にはあまり気にする必要はなさそうだ。この無重力部屋ではオペレーションが非常にややこしくなる。ジャンプボタンを押すと下降するが、この際に同時にレバーを入れると空中機動になってしまう。下降時はジャンプボタンを単独で押すようにしよう。ちなみに、上昇はレバーをニュートラルにすればOKだ。

開いているのは左上にある扉のみ。右上はこちら側から入ることのできない一方通行の扉で、中央下はスイッチを入れると開く扉だ。まず左上から入って、スイッチを入れて右上の扉からこの部屋に戻り、中央下の扉より先に進む、というルートが展開する。大きな部屋だが、通路的な存在。

2 HAT-BEEの猛攻をかわせ!

小さな部屋がいくつかつながったような細長い通路が続く。ここにはいくつものHAT-BEEが放たれており、非常にうっとうしい。目で確認できたら遠距離からの射撃で撃ち落としてしまうと安全だ。リミット以外の爆発ポイントがないので、走って逃げるのもひとつの手でもある。

HAT-BEEは2体ペアで襲ってくる。扉を開けてすぐ現れるわけではないので、相手の攻撃範囲に入る前に攻撃するのがベスト。接近されると狙うのが難しい。

HAT-BEEの行動範囲は決まっているので、近づかないようにしてフットワークでかわしてしまうのもいい。この通路の折り返し点のスイッチを入れると開く扉の先には、IDカードが必要なスイッチがある。前半エリアからカードを持ってきていると大量のクリスタルのある部屋に入れるぞ。

ミッション3 前半戦の注目ショット

前号を見ていない人のために、また、今回までに発見された点などをあらためて紹介するために、ミッション3の前半のポイントをピックアップしてみた。後半は救助者を助けるチャンスがないために、前半でできるだけ助けておく必要がある。ビッグのイベントをのぞけば、救助者は全部で5人存在し、そのうち4人がIDカードをくれる。それぞれを4つのスイッチがある部屋で使ってみよう。また、上で紹介している後半エリアへ行く際に、1枚持っていくと重宝する。

1 最初の広いロビーの中2階の足場ギリギリに立ち2段ジャンプすると2階まで一気に上がれる。

2 このコロニーの各エリアには「ナイツ」に関係する名前が付けられている。知ってた?

3 崩壊する壁は、壁と反対側に方向キーを入れてジャンプボタンを連打したまま、数秒耐えよう。

4 スイッチ部屋に入って左奥のスイッチは無理に入れる必要がない。カードは温存しよう。

5 巨大なG-HANDは正面に位置すれば当たらない。チャージショットを7発撃ち込もう。

6 金網のエリアにはいちばん奥に救助者がいる。上から回って先へと進んでいく。

攻める!

ゲームもそろそろ大詰め、今回はミッション3の後半をチェックしてみよう。最終シーンは特に難しいぞ。

3 スイッチを入れたら戻れ!

長い通路の奥のスイッチを入れたら、すぐ前の扉を出て、例の広い無重力部屋へと戻ろう。中央下の扉から先へと進むことができる。写真のようにリミット値が大きくなっているときは、この部屋の中央に浮かんで待ち、地上や壁の連続爆発を回避するという手がある。

4 ドアの左手の通路の奥へ

細長い通路には正面の隔壁を除くと4つの扉があるが、入ることができるのは通路に入った左手の扉だけだ。通常視点ではこの扉を見逃しやすいので注意しよう。扉のいちばん奥に、隔壁を開くスイッチがある。通路の上に縦穴があるが、この時点では入れない。

5 最難関!ニール救出!

増刊号でもお伝えした難関。少年を抱いて走るために、消火銃が使えず2段ジャンプもできなくなり、走るスピードも遅くなる。さらには生身の少年を抱いているため、ダメージを受けることもできない。通路は短いが足場が狭いので落ち着いて進んでいこう。

密航者のニール。転送が不可能となり、脱出ポッドまで運ぶ。

炎の様子を見極める

ダメージを受けることができないので、炎には絶対注意。迅速に動くのも確かだが、爆発を見てから進まなくてはならないポイントもある。コーナーで待ち、爆発がおさまったら一気に走ろう。途中通路が途切れているところはオートジャンプで跳び越そう。躊躇すると下に落ちるぞ。

コーナーでは視点を変える

下に落ちるとスタート地点まで戻って改めてやり直しとなる。ここではリミット値がどんどん上がっていくために、時間がかかるのは極力避けたい。通路のコーナーにはマークがしてあるので、そこまで進んだら、一旦停止しLRボタンで視点を変えよう。前方向へと進むのが確実だ。

Third Mission Boss イゴールG

身体の隙間からコアを狙え

チューブ状のエリアを前後に行き来し、腕を大きく前に伸ばして攻撃してくる。ダメージを受けるのはこの腕だけで、本体に触れても弾き飛ばされるだけですむ。チャージショットを撃ち続けると、本体が崩れて、その隙間から青いコアが現れる。このコアを撃つことでダメージを与えられる。腕の動きを見てジャンプでかわし、チャージショットを撃ち込もう。中途半端な距離を置くより、目一杯近寄って攻撃したほうが被害は少ない。

本体にぶつかってもダメージはない。思い切って接近して、空中からチャージショットを撃て。

崩れた体は時間とともに修復される。修復させる隙を与えないように、さらに攻撃しよう。

EVE The Lost One

●イマディオ●発売中（3月12日発売）●マルチサイトアドベンチャー●7,800円●CD-ROM4枚組●1人プレイ用●全年齢推奨

事件が起こった場所の地理関係

アルタイル・コーポレションを狙ったと思われる爆弾テロ事件から物語は始まり、水族館の地下に設けられた生物学研究所の秘密の研究が絡んでくる。それらの事件があるひとつの都市を舞台に展開する。主人公たちの行動する街の移動範囲を地図で把握すると、物語がイメージしやすいだろう。

STORY

物語には2人の主人公が登場する。内閣調査室新人調査官の桐野杏子と、ビル爆破犯人のスネークと呼ばれる人物。ビル爆破時に杏子はケガを負い、被害者と加害者の関係になる。そして、杏子の担当事件がビル爆破事件と接点を持ち、追う者と追われる者の視点で物語は進展していく。

ワールド・インポート・タワー

アルタイル・コーポレーション（社長室）

ブティック

レストラン

そば屋

エントランス

50F以上の階をアルタイル・コーポレションが所有するタワー。下の階には、おしゃれなブティックやレストランなど各種の店舗が入り、時にはイベントの会場に利用されている。

鈴田夏海宅

タワーで開催されるイベント会場で、コンパニオンをする鈴田夏海の自宅。

SNAKE宅

年齢も性別も明かされない主人公は、何も持たないのが信条のため殺風景な部屋。

内閣調査室

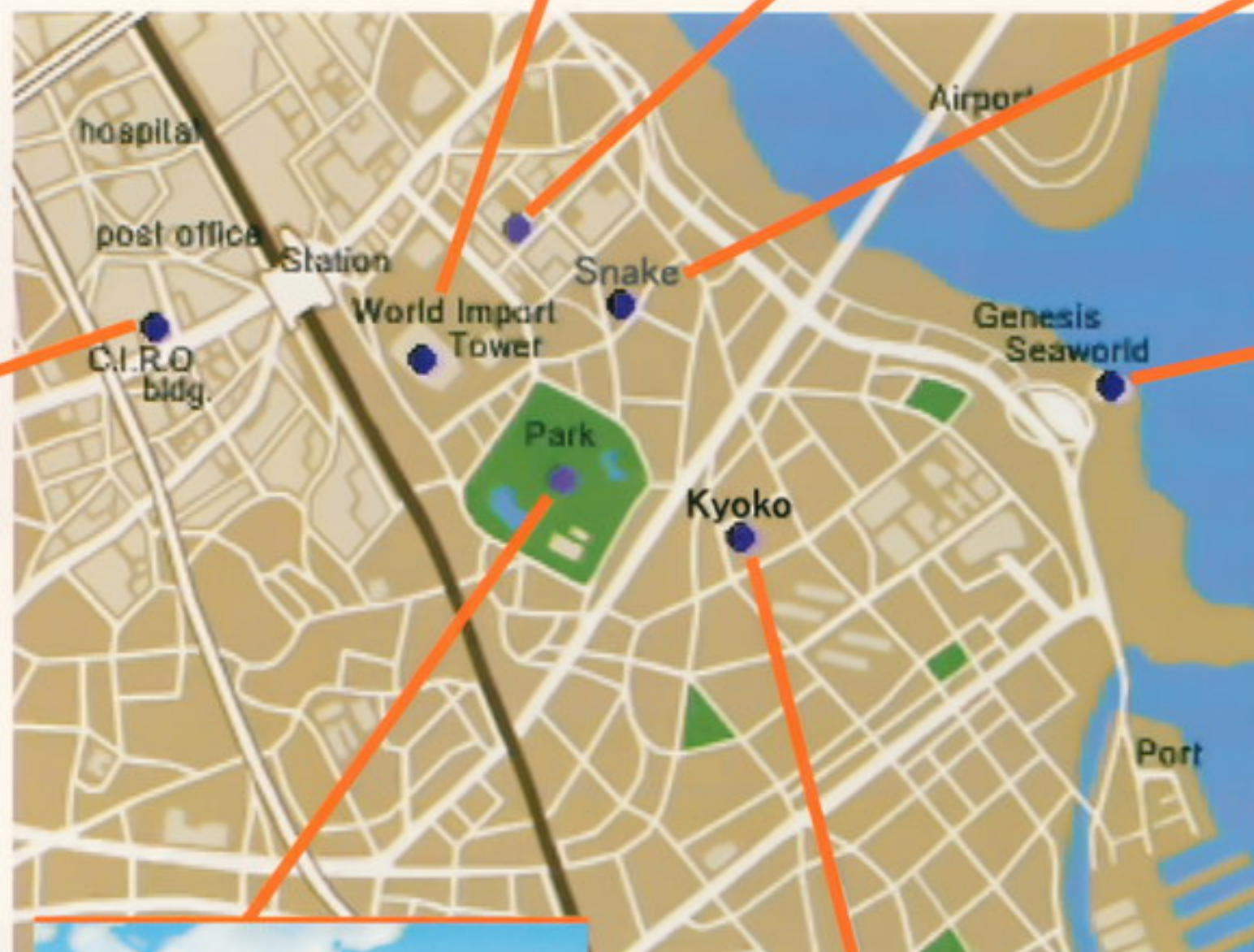
田中ビルディング内にある内閣調査室の本部。コンピュータ室も完備。

ジェネシス・シー・ワールド 望月生物学研究所

イシイルカが人気の水族館ジェネシス・シー・ワールドを管理、運営しているのは、地下にある望月生物学研究所。機密主義で、なにやら怪しい研究に着手しているとの噂がある。

パーク

広い敷地を持ち、ジョギングにも利用されるパークは、夜になると人通りが途絶え寂しくなる。ここにある噴水からちょっと奥に喫茶店cafe POSEがある。夜はアルコールも出してくれる。

cafe POSE

桐野杏子宅

マンション住まいの主人公杏子の部屋。気に入った小物を買いあさるため、統一感のないインテリアになっている。浴室はユニットバスだけれど、浴槽はちょっと大きめ。イルカが入れるくらい大きい。

杏子の6月2～3日捜査状況

ゲーム序盤は、とまどうことなくスピーディーに物語が流れていくだろう。しかし、何度も同じことを繰り返したり、ムダな移動をしたくなかったら、この最短チャートを参考にしてほしい。チャートのとおりにコマンドを選んでいけば、先へと進める。チャートの(×2)は、それを繰り返す回数を意味する。

6月2日最短チャート

■杏子自宅
- 「電話を取る」
- 「キッチンへ立つ」×4
- 「考える」×2
- 「考える」
- 「話す」
- 「考える」×2
- 「話す」×2
- 「シャワーを浴びる」
- 「移動」タワー

■ワールド・インポート・タワー
- 「中に入る」
- 「ブティック」
- 「レストラン」
- 「レストランを出る」
- 「エレベーターホール」
- 「エレベーターに乗る」
- 「下に降りる」
- 「エントランス」
- 「ブティックに行く」

鈴田 夏海

恵創短大英文科卒。コンパニオン派遣会社からタワーの展示場に派遣されている。

誕生日：10月25日（蠍座）21歳。
身長：167cm、体重：51kg。

甲野本部長

JCIA（内閣調査室）勤務。髭が特徴の自称ダンディ中年。

誕生日：10月10日（天秤座）42歳。
身長173cm、体重68Kg。

6月3日最短チャート

■内閣調査室本部
- 「話す」「本部長」
- 「考える」
- 「話す」「本部長」×3
- 「移動」
- 「外に出る」
- 「本部長の部屋に戻る」
- 「移動」水族館

■ジェネシス・シー・ワールド
- 「中に入る」
- 「見る」「辺り」×2
- 「見る」「少年」
- 「話す」「少年」×2
- 「イルカ水槽前」
- 「話す」「女性」
- 「考える」
- 「話す」「綾乃」×2
- 「移動」「機械室」
- 「話す」「綾乃」×2
- 「話す」×2
- 「移動」「水族館エントランス」
- 「水族館前」

■内閣調査室本部
- 「話す」「本部長」×2
- 「考える」
- 「話す」「本部長」
- 「移動」「外に出る」タワー

坂井 綾乃

瀬野尾靖夫の大学の後輩。イルカのマーブルの名付け親。

誕生日：6月28日（蟹座）19歳。
身長：156cm、体重：52Kg。

望月 正雄

望月生物学研究所所長。アルタイル・コーポレーションから研究依頼を受ける。

誕生日：11月11日（蠍座）45歳。
身長：170cm、体重：72Kg。

SNAKEの全行動

こちらがスネーク編の最短チャートになる。どこへ行ったら先に進めるのかわからなくなったときに参考になるだろう。

ただし、ストーリーとは関係ないところで辺りを見回すと、おもしろいものを見つけられることもある。あまり先を急ぎすぎたプレイはお勧めしない。

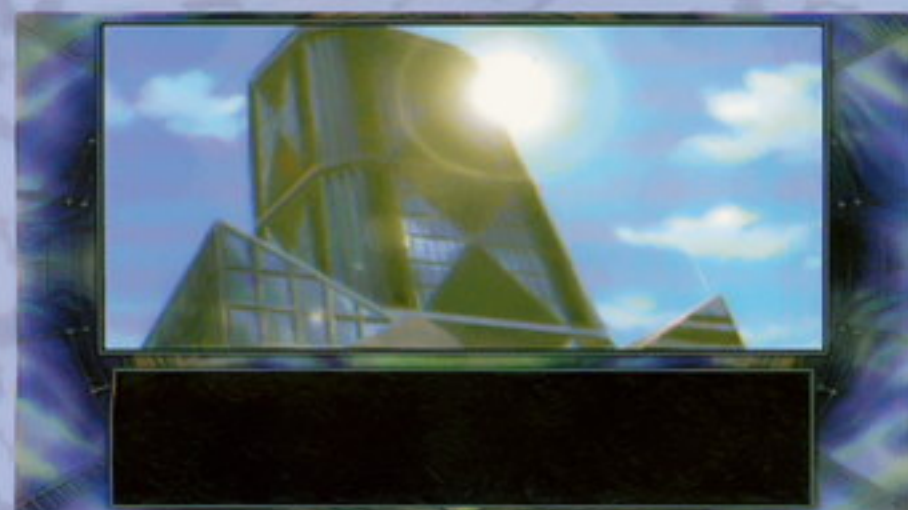
6月2日最短チャート

■ワールド・インポート・タワー
- 「中に入る」
- 「レストラン」
- 「戻る」
- 「展示場」
- 「ブティック」
- 「1分後・3分後・5分後」(どれも同じ)
- 「逃げる」
- 「戻る」
- 「考える」×2
- 「逃げる」

■そば屋
- 「話す」「おばちゃん」×2
- 「店を出る」

■パーク
- 「見る」「ベンチ」
- 「見る」「噴水」
- 「ジョギング親父と話す」
- 「タワーの様子を見に行く」

■ワールド・インポート・タワー
- 「中に入る」×3
- 「辺りを見る」
- 「パークへ」

■自宅
- 「コンピュータをつける」
- 「メールチェック」
- 「考える」×3
- 「打ち込む」×2
- 「考える」×2
- 「打ち込む」

江国のおばちゃん

そば屋の店員。雄二の母親。カルチャーセンター通いの趣味で、変な知識が豊富。

誕生日：9月29日（天秤座）45歳。
身長160cm、体重58Kg。

6月3日最短チャート

■自宅
- 「起きる」
- 「見る」「辺り」×3
- 「コンピュータをつける」
- 「メールチェック」×2
- 「考える」×2
- 「調べる」
- 「読む」
- 「考える」
- 「読む」×2
- 「考える」
- 「読む」
- 「考える」
- 「電源を切る」
- 「移動」パーク

■パーク
- 「見る」「噴水」×2

■喫茶店（cafe POSE）
- 「見る」「カウンター」
- 「見る」×2
- 「考える」
- 「話す」×2
- 「考える」
- 「話す」
- 「会話を聞く」
- 「見る」
- 「考える」×2
- 「会話を聞く」
- 「考える」
- 「会話を聞く」
- 「考える」
- 「見る」
- 「話す」「モニカ」
- 「見る」「マイナ」
- 「移動」パーク

杏子編最短チャート

法条　まりな
3年前まで内閣調査室の第一線で活躍した捜査官。現在、新人の教官を務める。
誕生日：1月25日(山羊座)30歳くらい？
身長：167cm、体重：50Kg。

見城　陽一
JCIA(内閣調査室)勤務。足で情報を稼ぐタイプの調査員。独自の捜査網を持つ。
誕生日：5月22日（双子座）27歳。
身長178cm、体重72Kg。

江国　雄二
水族館のアルバイト。ノートパソコンを持ち歩き、ハッキングを楽しんでいる。
誕生日：7月10日（蟹座）17歳。
身長：170cm、体重：52Kg。

■ワールド・インポート・タワー
「中に入る」
「展示場」
「見る」「辺り」
「男に話しかける」
「見る」
「考える」
「話す」×2
「外に出る」本部ビル

■内閣調査室本部
「中に入る」
「話す」「まりな」
「話す」「本部長」×2
「話す」「まりな」
「話す」「本部長」
「話す」「見城」
「見る」「本部長」
「話す」「見城」
「話す」「本部長」
「話す」「見城」
「外に出る」
「移動」水族館

■ジェネシス・シー・ワールド
「話す」「雄二」
「話す」「少女」
「話す」「雄二」
「見る」「雄二」×2
「イルカ水槽前」
「見る」「イルカ」
「話す」「綾乃」
「見る」「綾乃」
「考える」
「話す」「綾乃」
「考える」
「話す」「綾乃」
「移動」
「研究室入口」
「ドアを開ける」
「機械室」
「エントランス」
「水族館前」
「移動」タワー

■ワールド・インポート・タワー
「中に入る」
「レストランを出る」
「本部ビル」

■内閣調査室本部
「中に入る」
「話す」「まりな」×3
「話す」「本部長」
「外に出る」水族館

■ジェネシス・シー・ワールド
「イルカ水槽前」
「機械室」
「研究所入口」
「見る」「ドア」×2
「見る」「辺り」×2
「見る」「ドア」
「中に入る」
「見る」「辺り」×2
「移動」「所長室」
「考える」
「聞く」
「考える」
「聞く」
「考える」×3
「移動」「研究所入口」
「話す」「雄二」
「見る」「雄二」
「考える」
「話す」「雄二」
「考える」
「見る」「雄二」
「話す」「雄二」
「考える」
「見る」「雄二」
「話す」「雄二」
「見る」「雄二」
「考える」
「話す」「雄二」
「機械室」
「イルカ水槽前」
「エントランス」
「水族館前」本部ビル

SNAKE編最短チャート

アドニス
最新のハッキング技術でスネークのパソコンに自在に現れる、ポリゴンのクマ。
年齢、性別、身長、体重、国籍などすべてが謎に包まれた存在。

マイナ
国費留学生制度で日本の最新技術を大学で学ぶ。喫茶店でアルバイトをしている。
誕生日：4月12日（牡羊座）17歳。
身長153cm、体重46Kg。

モニカ
マイナがバイトする喫茶店「cafe POSE」の常連。観光目的で日本に滞在中。
誕生日：6月2日（双子座）25歳。
身長：170cm、体重：53Kg。

工藤　桂子
アルタイル・コーポレーション社社長。業務に疎く、業績不振に悩んでいる。
誕生日：11月30日（射手座）39歳。
身長：165cm、体重：52Kg。

■パーク
「移動」タワー

■ワールド・インポート・タワー
「見る」「辺りの様子」×3
「そば屋へ行く」

■そば屋
「見る」「辺り」
「見る」「店員」
「話す」「店員」
「外へ出る」
「移動」自宅

■自宅
「考える」
「コンピュータをつける」
「話す」
「考える」「ADONISのこと」×2
「見る」「コンピュータ」×3
「話す」
「考える」「ADONISのこと」×3
「話す」「ADONIS」
「考える」「ADONISのこと」×2
「移動」パーク

■パーク
「見る」「ベンチ」
「聞く」
「考える」
「見る」
「聞く」「考える」
「聞く」

■自宅
「見る」「辺りの様子」
「ベットを探す」×2
「天井」×2
「部屋の奥」×2
「考える」
「話す」「モニカ」×3
「考える」
「話す」

■パーク
「移動」自宅

■自宅
「コンピュータをつける」
「メールのチェック」
「見る」
「聞く」×2
「考える」
「聞く」
「考える」×2
「聞く」
「外に出る」パーク

■パーク
「喫茶店に行く」

■喫茶店(cafe POSE)
「話す」
「見る」「マイナ」
「考える」×2
「注文する」
「見る」「テーブル」×2
「見る」「カウンター」×2
「外に出る」
「見る」「マイナ」
「考える」
「話す」「マイナ」×2
「考える」
「見る」「テーブル」×2
「聞く」「エルディアについて」
「聞く」「プリシアについて
「聞く」「噂について」
「聞く」「記憶について」
「見る」
「考える」
「話す」×3
「外に出る」

杏子編最短チャート

■内閣調査室本部
「本部長の部屋」
「見る」「辺り」×2
「考える」
「移動」「外に出る」
「話す」「見城」
「見る」「見城」
「考える」
「見る」「見城」×2
「移動」タワー
■ワールド・インポート・タワー
「エレベーター」
「移動」「社長室」
「社長室」
「考える」
「見る」「女性」
「考える」
「見る」「社長」
「話す」「社長」
「考える」
「見る」「社長」×2
「話す」「桜把」
「話す」「社長」
「見る」「社長」
「話す」「桜把」
「話す」「社長」
「外に出る」
「移動」パーク
■パーク
「見る」「玲奈」
「話す」「玲奈」
「考える」
「見る」「玲奈」
「話す」「玲奈」
「考える」
「話す」「玲奈」
「考える」
「話す」「玲奈」
「移動」タワー

■ワールド・インポート・タワー
「中に入る」
「移動」「エレベーターホール」
「移動」「エレベーター」
「移動」「社長室」
「移動」「外に出る」
「移動」「エレベーター」
「移動」「エントランス」
「外に出る」
「移動」本部ビル
■内閣調査室本部
「移動」「中に入る」
「移動」「外に出る」
「移動」タワー
■ワールド・インポート・タワー
「移動」「レストラン」
「注文をする」
「考える」
「話す」「ＯＬ」×2
「考える」
「桜把について」
「工藤社長について」
「話す」「ＯＬ」
「考える」
「外に出る」
「移動」本部ビル

■内閣調査室本部
「中に入る」
「見る」「辺り」
「外に出る」
「移動」タワー
■ワールド・インポート・タワー
「中に入る」
「移動」「エレベーターホール」
「移動」「エレベーター」
「移動」「社長室」
「外に出る」
「エレベーター」
「エントランス」
「移動」「展示場」
「話す」「夏海」
「考える」×2
「話す」「夏海」
「話す」「雄二」
「見る」「辺り」×2
「話す」「夏海」×3
「移動」「エントランス」
「見る」「雄二」
「話す」「雄二」×5
「考える」
「見る」「雄二」
「話す」「雄二」×2
「外に出る」
「移動」「杏子自宅へ行く」

SNAKE編最短チャート

■パーク
「移動」タワー
■ワールド・インポート・タワー
「そば屋」
■そば屋
「話す」「おばちゃん」
「見る」「おばちゃん」×2
「話す」「おばちゃん」
「考える」
「見る」「おばちゃん」×2
「話す」「おばちゃん」
「外に出る」
「展示場」
■展示場
「見る」「辺り」×3
「外に出る」
「移動」パーク
■パーク
「見る」「青年」
「考える」
「話す」「青年」
「考える」
「話す」「青年」
「考える」
「見る」「青年」
「話す」「青年」
「移動」一度パークを出て戻ってくる
「喫茶店へ行く」

■喫茶店（cafe POSE）
「話す」「モニカ」
「見る」「モニカ」
「考える」×2
「話す」×3
「話す」「マイナ」
「考える」×2
「話す」「マイナ」×2
「見る」「モニカ」×2
「話す」「マイナ」
「考える」
「話す」「マイナ」
「見る」「カウンター」
「見る」「テーブル」
「見る」「モニカ」×2
「外に出る」
「話す」「マイナ」×2
「考える」
「話す」「マイナ」
「外に出る」
■パーク
「見る」「ベンチ」×2
「見る」「噴水」×2
「話す」×2
「移動」自宅

■自宅
「見る」「周り」
「考える」×2
「コンピュータをつける」
「メールチェック」
「見る」「周り」×2
「話す」「モニカ」×2
「コンピュータをつける」
「話す」「ADONIS」
「考える」
「話す」「ADONIS」×2
「考える」×3
「話す」「ADONIS」
「考える」
「話す」「ADONIS」
「考える」
「話す」「ADONIS」
「考える」×2
「話す」「ADONIS」
「見る」「写真」
「話す」「ADONIS」×3
「コンピュータをつける」
「写真を見る」×2
「検索する」
「考える」
「ハッキングする」
「検索する」
「ハキングする」
「検索する」
「データを見る」
「音声を聞く」
「映像から出る」
「映像2」

「音声を聞く」
「映像を出る」
「映像3」
「拡大する」
「映像から出る」
「ハキングする」
「検索する」
「ハキングする」
「検索する」
「夏海の映像を見る」
■展示場
「見る」「辺り」×2
「考える
「見る」「杏子」
「見る」「夏海」
「考える
「見る」「瀬野尾のデータ」「データ3」
「音声を聞く」×4
「検索する」
「見る」「データ2」
「音声を聞く」
「映像を出る」
「データ3」
「拡大する」
「映像から出る」
「データ4」
「音声を聞く」
「映像から出る」
「データ5」
「音声を聞く」
「映像から出る」
「データ6」
「音声を聞く」

EVE用語解説

物語の核となる重要な言葉。タイトルにある「LOST ONE」と対になる「ADD」や「メモリー」について、開発サイドからの技術的解説を贈る。

免疫強化ワクチン【ADD】

現実での"ベクターウィルス"は、治療用遺伝子を運ぶウィルスの総称で、タバコノハウィルスなどを改造して作られることが多い。【ADD】はこの性質を活用した、すべての病原体に有効な架空のワクチン。

人間の正常な細胞に病原体が取り付くよりも早い段階で、病原体をみずからに感染させ、取り付いた病原体を抱えたまま結晶化し、自滅するという行動をとる。自滅し続ければ【ADD】の数が減り、効力が薄れるのではないかという問題があるが、これは【ADD】自体がウィルスなので、投与された正常な段階のものがどんどん増殖することで、効力は永遠に消えることがない。また、病原体をみずからに取り込んだ状態になると【ADD】は自身の増殖を中止し、病原体を増殖させない働き、つまり急速に結晶化してしまう。そのために、病原体を抱えた状態の【ADD】が増殖することはない。

どんなウィルスでも、増殖するためには自分のリボ核酸(RNA)を収めるカプセルが必要となり、人間の細胞エネルギーを必要とする。【ADD】は、ミトコンドリアなどのエネルギーを生み出す器官が備わっていないため、エネルギー供給がなく、どのような病原体にも有効に働くのである。

LOST ONE

究極の薬品【ADD】を変造することによって、人為的に生み出された死のウィルス。【ADD】との大きな違いは、その機能が正反対の性質をもち、さらには増殖速度が異常に高いということ。

つまり、【ADD】は人体に入ってきたウィルスなどの異物を素早く感知して、みずからに感染させ凝固するが、"LOST ONE"は異物を異物と見なさず、取り入れたウィルスのRNAを自分の遺伝情報と組み合わせ、新しい"LOST ONE"として誕生させる。そのような行為を幾度となく繰り返し、ランダムに増殖する。

また、増殖スピードが異常に高いのは、"LOST ONE"自体が正確なコピーを作ることを放棄することによって、誤複写を誘発するつくりになっているためだ。これは、通常、遺伝組織内で制御機能を司る"P51"などが遺伝情報から欠落しているためである。

では、"LOST ONE"がどのようにして人間を死にいたらしめるかというと、実際に免疫細胞が持っている"アポトーシス"という機能を活用して、正組織を死滅させていくという過程をとる。

"アポトーシス"というのは、遺伝プログラムである。これは、自分の正組織を敵と見なして攻撃してしまう免疫細胞などを自殺に追い込み、中枢性寛容を促す機能を持っている。

免疫細胞として誕生する課程で、自分自身を敵と見なしてしまう欠陥細胞を初期段階において自殺させないと、本来の細胞をどんどん駆逐してしまう危険因子になってしまう。つまり、これを防止するのが"アポトーシス"の役割というわけである。

"LOST ONE"は、免疫細胞の司令塔となるT細胞に取って代わり、取り込んだウィルスの遺伝情報こそ正組織であって、現状の正組織は異物であるという嘘の情報を流し、"アポトーシス"を発令する。これによって免疫細胞は、本来の正組織を駆逐し始めるのである。

さらに驚異なのは、【ADD】が投与されていると、元来同じモノであった"LOST ONE"は【ADD】をも誤作動させ、正組織も凝固させてしまうのである。

ちなみに、ゲームでなぜ、あんなに素早く世界に〈LOST ONE〉が広まったかというと、国防省ではいざというときにすぐこの兵器が使えるよう、〈LOST ONE〉完成前から望月生物学研究所と連携して、コンピュータによる遠隔操作で起動する装置を作っていたからである。その装置は、すでに世界中の水源に設置されていて、判明した〈LOST ONE〉製造法を入力すると自動的に、端末に送られたデータ通りにウイルスを加工するモノであったためだ。そのため、コンピュータのプログラム起動だけで日本を初めとして、世界各国同時期にウィルスが蔓延したのである。

記憶(メモリー)

〈EVE〉を覚醒させるために必要となる薬品のこと。

元来〈EVE〉は、エルディア前国王の記憶情報を保持する入れ物として生み出された存在。故に、〈EVE〉に納められている情報は、特定の人間(前国王の復活を願う人々)にしか引き出せないようにする必要があった。そこで、パスワードを入力しないと起動しないパソコンのように、〈EVE〉を覚醒させる為の生体暗号が作られた。

これが"記憶(メモリー)"である。"記憶"は、デジタル暗号を生体組織化したもので、たんぱく質の加水分解によって生じる化合物である。アミノ酸の連結にコード入力を施したデジタル情報を、生化学的方法でタンパク質に置き換えたデータは、不活性タンパク質となって、ある種の組織に納めることができるようになっている。

そのデータが納められた物質は、日本の技術者によってさらなる特殊加工が施され、〈EVE〉を包む特殊な水溶液にのみ反応して溶解する。溶解した"記憶"は〈EVE〉の体内に吸収され、やがて血液中に混入。その後、暗号化されたタンパク質は、血管を通して脳に到達。パスワードを認知した脳が覚醒し、〈EVE〉が目覚めるというシステムがとられているのである。

■パーク
「見る」「ベンチ」×4
「見る」「噴水」×4
「移動」
「見る」×2
「考える」
「話す」×3
「考える」
「見る」「バッグ」
「考える」
「見る」「バッグ」
「行く」「夏海のマンション」

■夏海の部屋
「探す」「絵」×2
「探す」「テーブル」×2
「探す」「ベッド」×3
「夏海」か「小瓶」(どちらでもよい)
「話す」×3
「考える」
「話す」×2
「考える」
「話す」
「見る」「夏海」
「話す」×2
「話す」×4
「考える」×2
「話す」
「考える」
「逃げる」
「自分の部屋」

■自宅
「話す」
「見る」
「話す」
「考える」×2
「話す」×2
「外へ出る」

■夏海の部屋
「見る」「テーブル」×2
「見る」「ベッド」
「考える」×2
「見る」「ベッド」
「話す」「夏海」×2
「見る」「夏海」×2
「考える」×2
「見る」「夏海」
「話す」「夏海」×2
「考える」×2
「話す」「夏海」×2
「見る」「夏海」
「考える」
「話す」「夏海」×2
「考える」×3
「外に出る」

■パーク
「移動」自宅

■自宅
「話す」×3
「考える」
「話す」
「考える」
「話す」
「考える」
「話す」
「コンピュータをつける」
「ハッキング」
「検索する」「桐野杏子」
「戻る」
「電源を切る」
「外に出る」パーク

■パーク
「杏子宅」

■杏子宅
「中へ入る」
「見る」「テーブル」
「見る」「キッチン」
「見る」「ベッド」×2
「部屋を出る」
「公園へ戻る」

■パーク
「喫茶店」

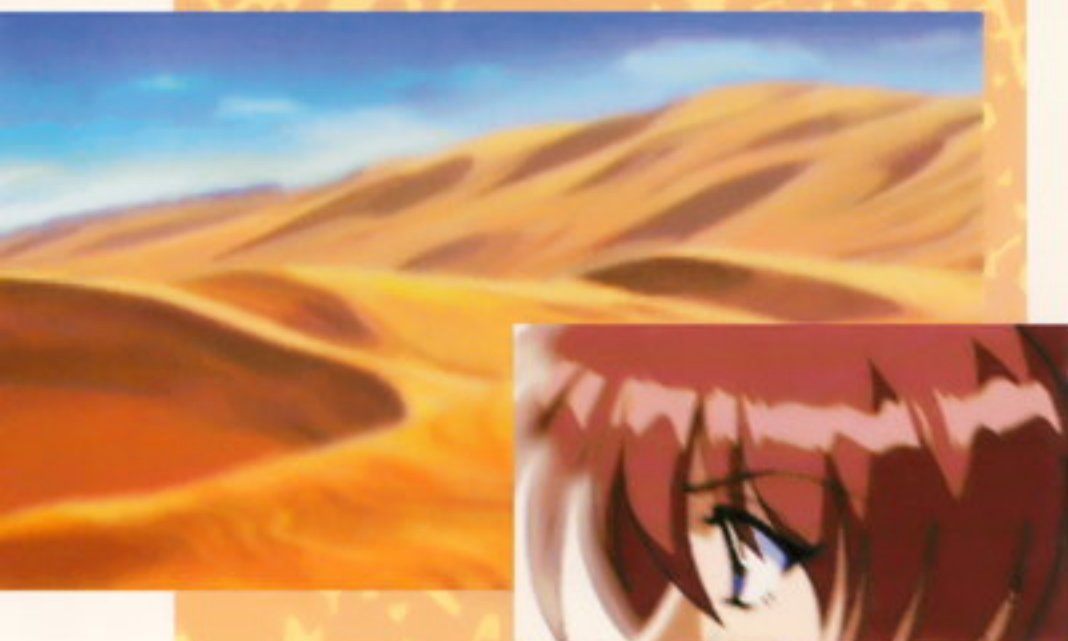
■喫茶店(cafe POSE)
「見る」
「話す」
「考える」×2
「店を出る」
「見る」
「考える」
「話す」×2
「見る」
「考える」
「話す」

6月4日 事件は急展し、クライマックスへ

3日までの最短チャートは公開した。もう迷うことはないだろう。さて、その先にはどんな事件が待っているのか？ 6月4日の2人の主人公の物語を追いかけてみる。詳しいチャートは次号にて公開しよう。

杏子編 JUNE 4

夢

杏子の夢のムービーから4日は始まる。なにやら予感めいた砂漠をさすらう夢は、電話のベルがみせたものだった。

内閣調査室本部

電話の内容は、瀬野尾の恋人が殺されたという知らせだった。本部長に会うとさっそく捜査に向かうように指示される。

鈴田夏海宅

瀬野尾の恋人とは夏海のことだった。意外な事実に驚き、自分の力のなさを悔やむ杏子。夏海の部屋には、瀬野尾との写真が飾られ日記には思い出が綴られていた。しかもその日記からは、鈴田夏海の表面からは理解できない、本当の行動の意味も判明する。事件には極秘研究が絡んでいた。

【夏海】『例のものを君に託す、と言われた。どうしようか迷った』

靖夫から夏海へなにかが手渡された。

望月生物学研究所

瀬野尾と恋人の死の真相を解明するには、望月正雄の生物学研究所を調べるしかない。研究所に忍び込む杏子。だが、望月所長に一喝され引き返すことになる。

【杏子】なになに……『<LOST ONE>の危険性について』

真相に近づきつつある杏子。

【望月】もう帰りたまえ！

なぜか興奮している望月所長。

SNAKE編 JUNE 4

アドニスに振り回され、"記憶"と思われる茶色の小瓶を手に入れたスネークだが、その代償はとてつもなく大きかった。ますます深みにはまっていく予感に、予防線として杏子にワナを仕掛けたスネークだが、今日の目覚めはとても不快な気分のようだ。

【SNAKE】昨日のことは……できれば思い出したくないな

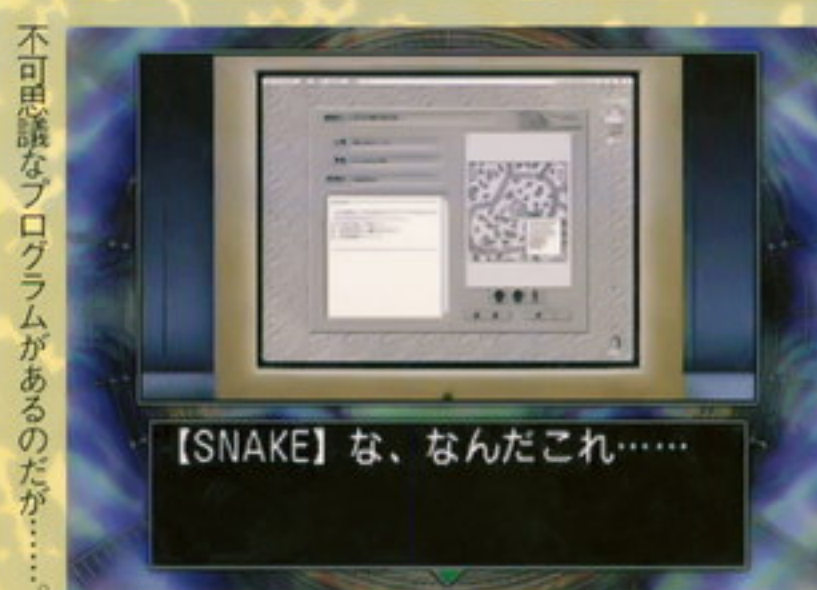
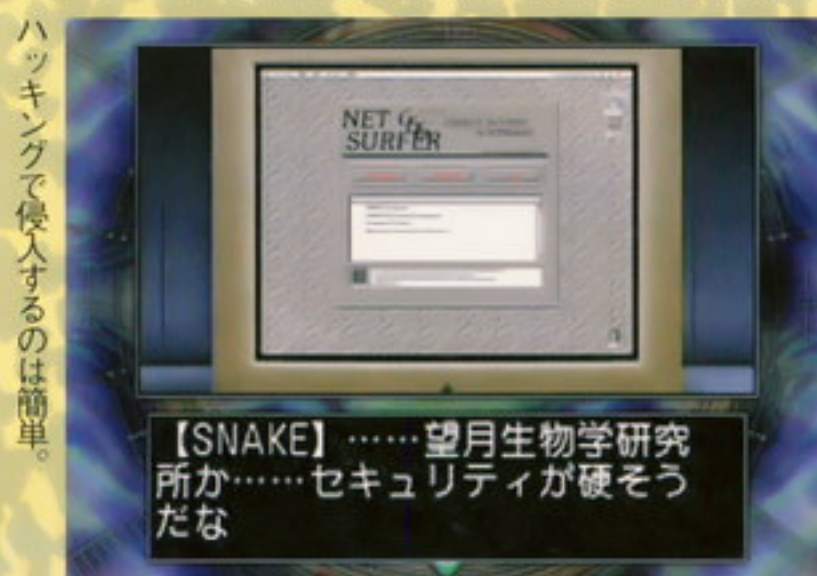
忘れたくても忘れられない経験だった。

自宅

アドニスや他の連中がやっきになって求める茶色の小瓶の正体を知るため、サイバースペースから望月生物学研究所を洗う。

【SNAKE】……望月生物学研究所か……セキュリティが硬そうだな

ハッキングで侵入するのは簡単。

【SNAKE】な、なんだこれ……

不可思議なプログラムがあるのだが……。

アルタイル・コーポレーション

アルタイル・コーポレーションの動向が気になり社長室に忍び込むスネーク。桜把が監視装置を取り付けていることを知る。

【桜把】そういや、さっきの、桐野……桐野杏子とかいう調査員がやってきたあと……

桜把の独り言から、スネークの先を越して行動している杏子の存在が気になるところだ。

アルタイル・コーポレーション

ワールド・インポート・タワーの最上階にある社長室から、口論するような声がする。杏子が盗み聴きすると、一連の事件に関係するアルタイルと望月研究所の秘密のプロジェクトの話のようだ。

【工藤社長】なにもかもうまくいってない。だからこそ、巻き返しをはかろうと思ったのよ

【工藤社長】"あれ"は今、誰の手にあるの？

捜査官の杏子やたまたまやってきた娘の玲奈にまで聞かれているとは、つゆ知らずの桂子は、社の命運を賭けたプロジェクトの腹黒い面を露呈してしまう。

パーク

桂子の動向が気にかかるけれど、それ以上に玲奈のショックを慰めようと杏子は、玲奈を追いパークで話を聞いてあげる。

そんなところに小次郎と弥生のケンカする姿が垣間みられるのだが……。

【杏子】あんな危険なものってなんなの？

悩みの相談をきくうちに、意外と真相を知っている玲奈の言葉に疑問がわく。

【弥生】ただ、わたしも忙しいし、そろそろおまえから卒業したいんだ

弥生と小次郎は別れ話の最中!?

内閣調査室

これまで謎に包まれていたことが、次から次へと明らかになっていく。本部長のところへ戻ると、望月生物学研究所の研究はＡＤＤという画期的なワクチンの開発だということを見城から教えられる。

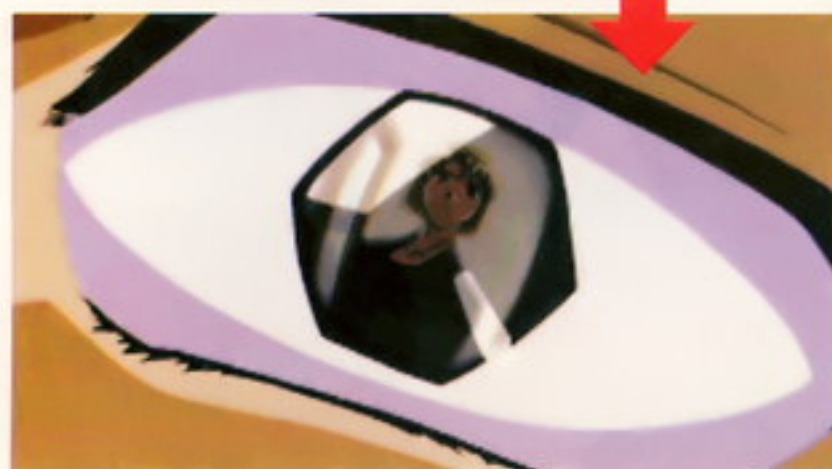
【見城】人間の免疫機能を高める新薬の開発です。名称は<ＡＤＤ>

研究にはアメリカ国防省の息が……。

喫茶cape POSE

あまり行き場所のないスネークが喫茶店に行くと、いつものモニカと会う。この時不思議なイメージが見える。

喫茶店を出ようとするモニカを引き留めようと、肩に手をかけると、手術台のムービーが流れる。

自宅

自宅に戻るとアドニスが茶色の小瓶を手渡せと迫ってくる。だが、スネークはこれが唯一の身を守るものだと確信する。

【SNAKE】そうだ。オレにはまだこれがある。切り札になる重要なものを、オレが握ってる

世界を変えられるかもしれない小瓶。

そば屋

行き着けのそば屋のおばちゃんと世間話をしていると、意外なことを教えられる。スネークは、敵が誰なのかを知る。

【おばちゃん】発見されたとき、かなり部屋が荒らされていたらしいけど。恐いねぇ、ほんとに

とかく情報通のおばちゃんだ。

なにがきっかけになるかわからない。カルチャーセンターでの付け焼き刃な知識でも、ことの真相を見つける手がかりになる。スネークは、アドニスの新たな一面を知ることになる。

アドニスについて聞く
習い事について聞く
キリスト教について聞く

ジェネシス・シー・ワールド

一段落ついたと考えてた杏子だが、本部長から捜査を急げとせかされ水族館へ。そこで再度爆破事件に見舞われる。

【杏子】なにこれ、ずいぶん人間になついてるじゃないの

綾乃に誘われ、つい仕事を忘れて水槽の掃除（本当はイルカと遊ぶだけ）につきあってしまう杏子。

泳ぐ杏子に向けて銃が撃たれる。水槽は割れ、水族館には火が放たれた。

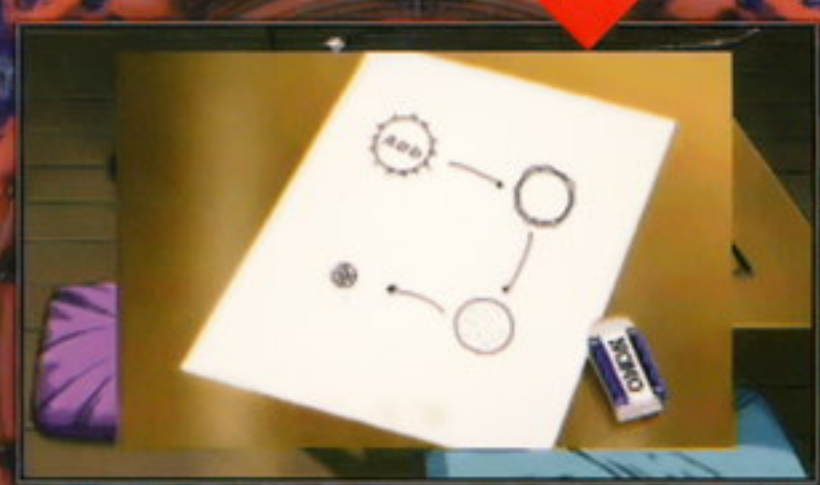
【杏子】雄二くん？

炎の向こうの人影は、狙撃者かそれとも救護者か。早く逃げなければ!!

杏子宅

魚じゃないイルカを保護して杏子宅へ避難。相談にきた玲奈と一緒に事件を振り返る。その時あるアイデアが浮かぶ。

【雄二】いや。機械室の隅にいたから……

瀬野尾殺しを追っていた杏子だが、ついに国際レベルの犯罪に進展か？ それにしても綾乃ちゃんってば。

【玲奈】<ＡＤＤ>の研究は、もともとエルディアという中東の小国が始めたものだったの

玲奈からADDのことを詳しく聞く。

内閣調査室

水族館で狙撃された杏子は、イルカが見たという犯人の画像を見て本部へ。そこには、観光客のモニカがいた。

【モニカ】ごくろうさま、桐野杏子さん。あなたの任務は今日で終了したわ

様子が違うモニカの本当の正体は？

【杏子】（ウソよ）

真犯人にショックを受ける杏子。

望月生物学研究所

真相をつかんだと思ったスネークは、望月生物学研究所に乗り込む。そして、これまでの借りをかえそうとする……。

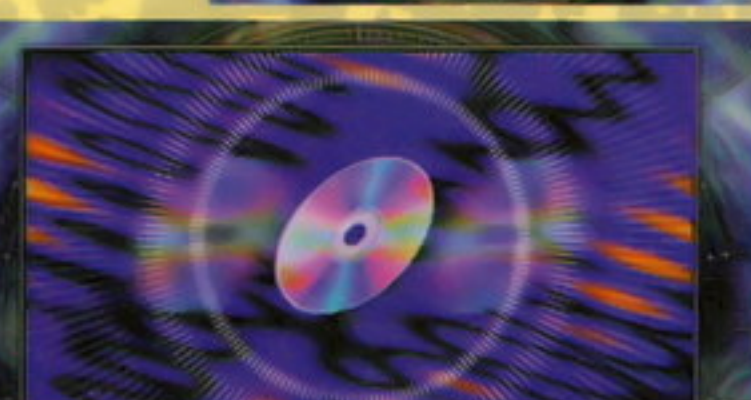
【望月】あれがなんだかわかったかね？

不敵な望月所長は、ついにみずからの野望を語る。まだ、隠された手の内があるようだ。

ジェネシス・シー・ワールド

望月研究所を後にしようとするスネークは、水族館で杏子に姿を見られたと思う。そこで証拠を隠滅するために銃を取り出す。

【SNAKE】しまった、見られたか……

スネークの行く先々でうろちょろしている杏子が、またもや登場。なぜか水着で水族館を泳いでいる。撃て！

ただし！これ以上のヒントはやれないぜ、SNAKE、おまえが考えるんだ！

杏子編を進めてないとこんな表示が。

内閣調査室

スネークは、茶色の小瓶の正体を突き止められるデータベースを求めて内閣調査室に侵入する。そこにモニカが現れた。

『遺体は密葬されエルディアに送られた』

プリシアや御堂真弥子のデータもある？

【モニカ】犯人はおそらく愉快犯だ。この少年は自分で爆発を起こしておいて

モニカはなんのために ここに！

白き魔女～もうひとつの英雄伝説～

●ハドソン●発売中（2月26日発売）●6,800円●RPG●全年齢推奨●CD-ROM2枚組

ギドナ国での旅▶クリス救出大作戦！

爆弾魔「砂漠の黒豹」に間違えられたクリスが連行された。1人になったジュリオは、仲間を集めてクリスを救出しようと奮闘する。

巡礼の旅のおかげでたくましくなったジュリオ。もう泣き虫じゃない！

ジュリオとバダットの戦いの途中で、砂漠の黒豹が助けに来てくれる。

闘技場にて：意外と強い!?　ジュリオの戦い

牢獄を脱出するために闘技場でひと騒動起こす計画を立てたジュリオとバダット。だが、お互いと戦うには、それぞれ街道荒らしのゴージョとガージョを倒さなくてはならない。ここで驚くのがジュリオの強さ。凶悪そうなガージョの攻撃をモノともせずに斬りつける姿に、成長が感じられるだろう。

バラカの豪商カンダタに、クリスが連れていかれてしまう!!

行動チャート

望砂の関所
↓
バラカ
↓
地下牢
↓
闘技場
↓
バラカ
↓
乾きの砂漠
↓
ギドナの遺跡
↓
ギドネル
↓
ウルギットの屋敷
↓
ディルトの関所

北と西、どちらからギドネルを目指す？

クリスを追いかけてジュリオとバダットもギドネルに向かう。砂漠と遺跡の2つのルート、どちらを選んでも手に入るお金と経験値はまったく同じ。戦闘回数の少ない遺跡ルートのほうがオススメだ。

女の子を連れて
ウルギットさまのところへね。
あの娘もかわいそうに・・・。

ウルギットはギドナを統治する豪商で、ギドネルに住んでいる。急いで出発だ！

〈乾きの砂漠ルート〉

砂漠ルートでは道に迷うことはないものの、魔獣と3回も戦うことになる。ジュリオもバダットも弱くはないが、魔法を使えるキャラではない。体力回復は薬草に頼ることになるので、バラカを出る前に補充しておくと安心だ。

バダット
おい、ジュリオ。
なにか変な音がしないか？

砂のなかを自由に移動するサンドワームとの戦いが始まる。

〈ギドナの遺跡ルート〉

遺跡は、中が迷路のようになっている。敵はドラゴン1匹だけなので、さっさと倒してしまうといい。あとは方向音痴のゴンロ兄弟を追いかけて行けば、遺跡の出口まで迷わずにたどり着ける。

ゴンロ
しく・・しく・・ひっく・・・。

方向音痴で泣き虫はジュリオじゃなかったみたい。この兄弟を追いかけて進もう。

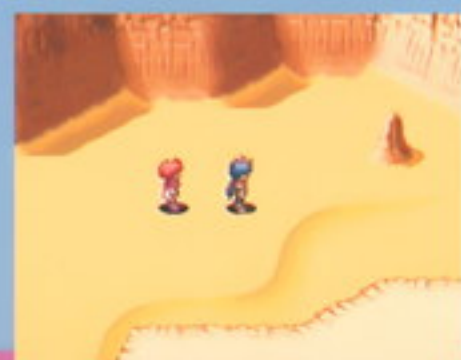
ティラスイールの歩き方　ギドナ国

熱砂のなかでたくましく生きる商人たち

砂漠の中にあるオアシスごとに、街が発展していったギドナ。生きるための物流が活性化した結果、商魂あふれる商人たちが、絶大な力を持つこととなった珍しい国だ。

フォルティアとフュエンテからの品物があふれる。

●地理と歴史

領地の7割が砂漠に占められているギドナ国。首都のギドネルは、豪華な邸宅が立ち並び、活気を見せている。南に位置するバラカも、闘技場を有する大きな街だ。この国では豪商が幅を利かせており、貧者から利益を吸い取り、人身をも金貨で計ろうとする悪癖がある。

照りつける太陽と熱砂が旅人を苦しめる。街までの道のりは苦痛にも思えるはずだ。

政府の役人よりも金持ちの商人のほうがはるかに権力を持っている国だ。

見逃すな！ミニイベント!!

西からの砂漠ルートでしか見られないのが、バダットが流砂に落ちてしまうイベントだ。助けるにはベールを渡してあげればいいが、ちょっと遊んでほかの選択肢を試してみると楽しい。最強の武道家も、自然の前には形無しだ。

普段はとても冷静なバダットの慌てぶりが楽しい。

ギドネルにて：イチジクを手に入れろ！

大商人ウルギットの屋敷に入るには、珍しい貢ぎ物を持っていかなくてはならない。宿屋でイチジクが不作だという情報を得たジュリオたちは、なんとかイチジクを手に入れようと街へ出かける。手順は意外と簡単で、ギドネルの街にある露店の店員すべてに話しかけたら、中央の井戸へと向かえばいい。ジュリオたちのあとを追ってきたステラから、念願のイチジクをもらうことができる。

宿屋の隣りの部屋にいる買い付け屋さんから、イチジク不作の情報をゲット！

露店の店員に片っ端から話しかけていけばいいぞ。

ウルギットの屋敷にて：レバスに魅入られし者たち

あっさり捕まったジュリオたちだったが、またも砂漠の黒豹ことステラに助けられる。ステラの協力でクリスは救出できたが、一行のまえにはカンダタとウルギットが立ちはだかる。しかもこの2人、魔物へ変身して襲ってくるのだ！

戦闘になったら、まずは強敵であるウルギットへ全員の攻撃を集中させよう。バダット、ジュリオ、ステラは攻撃で、クリスは回復役に徹するのがベスト。カンダタは魔法攻撃がほとんど効かないので、バダットとジュリオの攻撃をメインに。攻撃力はそれほどないので、カンダタ1人になればそれほど苦労せずに倒せてしまうぞ。

レバスという名前が今後の展開のカギを握る。

ウルギットにはステラのフレイムも効果抜群だ。

カンダタ1人になったら勝ったも同然だぞ！

ディルトの関所にて：復活のベラート

パーティにステラを加えて、急ぎフォルティアを目指すジュリオたちの前に、フュエンテを混乱に陥れようとした男ベラートが出現。再戦を挑んでくる。変身したベラートは、多彩な魔法攻撃を駆使する強敵だ。通常攻撃、魔法攻撃ともに効くが、スリープなどの魔法を解除するためにも、クリスの魔法攻撃は抑えたほうがいい。敵がヒールを使えば、勝利は目前だ。

やはりベラートもレバスの後ろ盾で行動していたらしい。いったい何者だ？

ベラートが苦し紛れにヒールを使うようになれば勝利は近い。全力で攻撃しよう。

猛獣図鑑1 サンドワーム・・・

ギドナの砂漠の中で生息する巨大なミミズ。人間でさえ一飲みにする大きな口が、なんとも怖い魔獣だ。これといった特殊能力も持たず、単体ならそれほど危険ではないが、数が多いとやっかいだ。しっかりと薬草は持っていたい。

経験値636　獲得Goa333

ガバッと開いた巨大な口。砂中から突然出現するので攻撃を避けづらい。

猛獣図鑑2 ドラゴン・・・・・

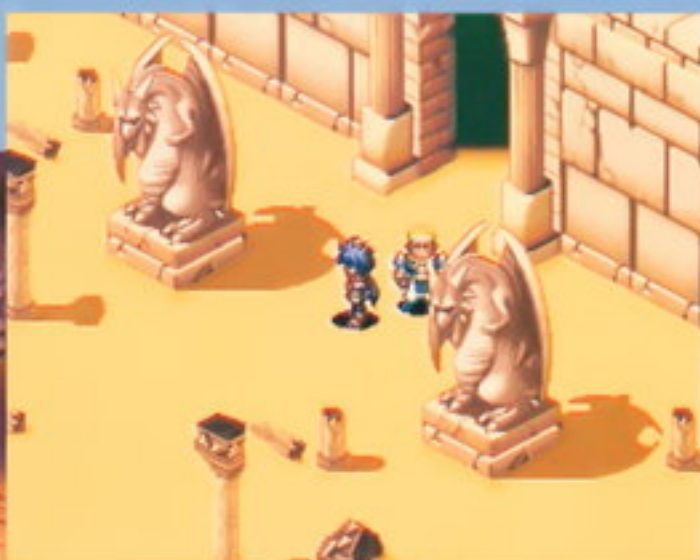
ティラスイールとはまったく別の地から来たといわれるドラゴン。まだ子供とはいえ、その戦闘能力はかなりのものだ。とにかく一瞬の躊躇が致命傷となりかねないので、ひたすら全力で攻撃すること。ブレスを恐れずに突っ込むのだ！

経験値2084　獲得Goa1221

最強の武道家の奥義を全発撃ってもドラゴンは倒れない。心して挑め。

●見どころ

バラカの街の娯楽で有名なのが闘技場での戦いだ。罪人たちをお互いに戦わせ、どちらが勝利するかを賭ける。あまり多くは開催されないが、機会に恵まれたら見ておきたい。また北東にある遺跡は、太古の文明の息吹を感じさせるロマンあふれる場所。かなり荒らされてはいるが、一見の価値はある。

生き残るために必死で戦う囚人たちに観客は熱狂する。厳しい環境で暮らすストレスは、戦いのなかで発散される。

巨大なドラゴンの彫像が立つ遺跡入り口付近。かつてティラスイールに最初の文明があった場所とも言われている。

トラブル

最近バラカの街で多発しているのが爆弾魔の犯行。街を歩くときは、くれぐれも注意しよう。

狙われるのは悪徳商人の家ばかり。そういう場所には近づかないことだ。

AZEL -パンツァードラグーンRPG-

●セガ●発売中●6,800円●CD-ROM4枚組●RPG●マルコン対応

ストーリー紹介&攻略 ついに明かされた衝撃の真実!!

攻性生物により生かされてきた人類

人間の最大の敵である攻性生物。しかし、その攻性生物のおかげで、人類は生き延びてこられたのだという。一見矛盾した事実の裏に隠された真実とは、果して……？

ツァスタバの残した手紙を見たエッジは、事の真実を確かめるべく「塔」に向かった。

人間の扱うものではないのだ

●世界の管理者…それは「攻性生物」●

ついにたどり着いた「塔」。そこにはすでに、宿敵クレイメン卿が待ち受けていた。どこからか響いてくる声に従い、アゼルを機械に寝かせたエッジは、光る床に誘われてクレイメン卿の待つ部屋へと入ってゆく。これから語られる、信じ難いこの世界の「真実」も知らずに……。

戦艦も塔も、旧世紀のすべてが…

クレイメン卿は語る。「塔」は、すでに死んだ星に、人類が生きる環境を作り出すものだと。我々は旧世紀によって守られているのだと。にわかに信じられないエッジは激しく反発するが、クレイメン卿は淡々と語り続ける。

お前はどうなんだ？ 自分だけ特別扱いか!?

この世界のすべてが、旧世紀に

AZEL裏技大公開！ ●Part 4●

○ゴルドンシード○

最高速状態でRボタンを押すと、ドラゴンの最高速度を上げることができるアイテム。広いフィールド探索がグッと楽になる。ロットポレンを持った状態で、ゾアの森の奥（寄生グリグオリグ戦後に侵入可）にある食虫植物のおしべにロックオンすれば入手できる。

○紅き遺跡○

ゾアの森内部の、さらに奥。「紅き遺跡」と呼ばれる謎の遺跡にはドラゴンに関する重大な秘密があるらしい。ぜひとも探索してみよう。

「EXCELLENT!!」

■戦闘機カルラ■

通常攻撃　機銃　特殊攻撃　催涙ガス
所有アイテム
リキュアアーマー
リキュアンアイズ

高い機動力に注意

後方の弱点を狙っていきたいところだが、素早さが半端じゃない。機動型ドラゴンで対抗するのがベストだろう。特殊攻撃の催涙ガスには十分に注意したい。

■突撃艦マルト■

通常攻撃　攻城砲、機銃
特殊攻撃　対攻性生物弾・改
所有アイテム
リキュアアーマー
リキュアンアイズ

弱点攻撃で速攻だ

特殊攻撃は避けたい。素早く側面に回り込み、弱点を銃で狙い撃て。防御力は手薄なようだ。

私はアゼルを強奪した 新たな目的を与えるために

●アゼルは反対者によって作られた最後の兵器●

戦争と資源の浪費は、「塔」が再生させた星をあっという間に枯渇させる。自身の首をしめ続ける人類以外の誰かがコントロールしなければ……それが攻性生物だった。攻性生物は人類を守るための、生体系の管理者だったのだ。

もちろん「塔」による管理に反対する者もいた。アゼルは、彼らによって作られた兵器……内側から「塔」のコントロールを奪う兵器だったのだ。それを知った帝国は、「塔」の力を手に入れようとアゼルに目をつけ、クレイメン卿は阻止すべく強奪したのだ。この世界を、あるべき姿にするために。

アゼルは世界の命運を左右する兵器だった。

僕はまだおまえを許したわけじゃない

僕はまだ、お前を許したわけじゃない!

世界を再生させる「塔」

人間を「間引く」ために、攻性生物を生み出す「塔」。名前の通り、縦に長い構造の遺跡だ。中央の縦坑と、そこから横に延びる通路で形成されている。中にはガーディアンの姿も……。今回は一部分を通過するだけだが、いずれ詳細な攻略をお届けするのでお楽しみに。

現段階では、「塔」は稼働していないようだ。侵入を開始した帝国軍を阻止するため、エッジとドラゴンは最上階を目指す。

よって仕組まれていた!!

をゲット!「塔」~VSバリオー

■自走砲ランカー■

通常攻撃　機銃
特殊攻撃　神経弾、対攻性生物弾
所有アイテム
リキュアアーマー、リキュアンアイズ

■火炎噴射艇アナラ■

通常攻撃　なし　特殊攻撃　火炎噴射
所有アイテム
リキュアアーマー、リキュアンアイズ

位置取りを慎重に

一緒に現れることが多い。バーサークでアナラを先に倒し、ランカーは銃による弱点攻撃で撃破。アナラのみの場合、各々がバラバラの方向を向くので、位置取りに注意。

■戦術揚陸艦バリオー■

通常攻撃　空中機雷　特殊攻撃　対空誘導弾、電磁発振砲
所有アイテム
エクセルグラス、エクセルマナ

攻防のメリハリをつけて戦おう

全方向へ射撃可能な対空誘導弾以外は、緑地帯をキープしていれば大丈夫だ。ゲージを溜めて弱点狙いの、地道な攻撃で攻めよう。バーサークよりも早く倒せる。

常に狙いを変え続ける電磁発振砲には要注意。こいつが向いていない方向から、弱点に移動するのがいい。的確な判断力で戦え。

緑地帯でゲージを溜める。素早く弱点(赤地帯でもある)に移動して銃弾を叩き込め。機動力が勝利のカギだ。

心技&機動型で戦え

「塔」全体を通しては、心技型がおすすめだ。まだ帝国兵器しか登場せず、緑地帯を持つ敵が多いので、機動型ドラゴンと心技型ドラゴンを組み合わせるのがいいだろう。

心技型
攻撃力 0
防御力 0
心技力 200
機動力 200

バリオーは攻撃力が高い難敵だ。ツァーノスなどの防御バーサークを併用し、防御中心で戦うのもいい。

街

●チュンソフト●発売中●5,800円（2枚組）●サウンドノベル

4日目序盤のバッドエンド紹介！ だんだん難しくなるぞ

4日目に入ったということで、ストーリーも佳境に。ところでみんな、「しおり」はうまく使ってるかな？　×印付きZAPPINGポイントや、他のシナリオへZAPPINGできるんだけど今は飛びたくないってときに挿んでおくと、あとで便利なのだ。

高峰隆士 4日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
69	PM07:00	昔の恋人を刺殺

井端と別れた隆士だが、ホテルにも戻らずブラブラと歩き始める。思ったよりも酔いが激しく、この街の全てが希薄なものに見えてくる。

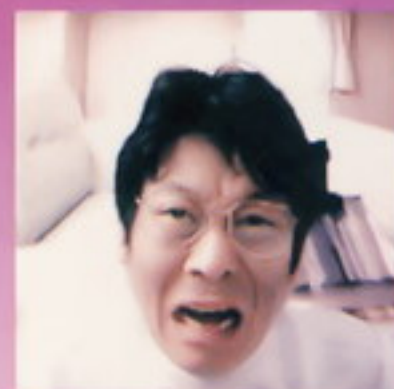
ホテルに戻り、悪夢のない深い眠りから覚める。残された休暇はあと3日。フランスに戻って半年勤務すれば、脱走するまでもなく除隊となる。そんな昔のことをぼんやりと考えていると、高校時代の恋人から電話が入る。井端が調べてくれたのだ。「一度でいいから話がしたい」と隆士は彼女に言った。

久しぶりに会うものの、やはり会話がかみ合わない。2人には埋められない溝があるのだと、お互いが確信した。やはりここにも、自分の場所はない。

珍しく、悪夢のない深い眠りから目覚めた隆士。「よく寝た……」こんな言葉が出るのは何年振りだろう？この後、電話が。

「貝」と書いてある自転車を探す男、戸田照久。隆士にかなうはずもない軟弱な青年だ。なぜこんな時間に？

バッドエンドNo.69 昔の恋人を刺殺

昔の恋人と口論になり、カッとなって彼女の髪留めで彼女を刺してしまう。彼女のしていた髪留めは、実は同じ日に別の男からプレゼントされたものだった。その男が別のものを選んでいれば、運命は変わっていたであろう。さて、その男とは……？

市川文靖 4日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
65	PM04:00	逮捕される

ヤツらに悟られないように、市川はある作戦を進めていた。ウサを晴らす演技をし、その一方でビデオカメラを作動させたのである。

睡魔と戦いながら三たび作品を完成させる。が、意識は闇の中へと引きずり込まれ、目を覚ましたときには、やはり原稿は消えていた。即座にビデオを確認するが、そこには何も映っていなかったのだった。

夢か現実か、左手の指が1本ずつ、小人に変化して動き回る……。それを現実だと受けとめた市川は、小人を拘束すべく、左手を縛った。これでヤツらは、もう自由に動き回ることはできないはずだ。そのはずだった……。

コンビニ店員に左手を縛らせる。これでもう自由に動き回ることはできないはずだ。ところが……。

ビデオには、快調に執筆中の市川の姿が映し出された。問題の時間となるが、そこには何も映っていなかった。

バッドエンドNo.65 逮捕！ そして……

わけもわからず警察の取り調べを受けることになった。ぼんやりとした意識の中で、市川は取調官の首をきつく絞めていていた！ 市川をある事件の犯人と断定し、連行してきた刑事は誰か。彼の推理が的外れだったため、悲劇が起きたのだ。わかるよね？

細井美子 4日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
66	PM04:10	スカウトされ、映画デビュー

ダイエット4日目。朝から体重を計るも、やはり変わらず。空腹とストレスで胃まで痛くなってきた。無理なダイエットは止めるようにと薫が忠告するも、美子はそれをお節介扱いする。悲しそうな薫をおいて、美子はバイト先に向かう。

すぐ先の交差点で、薫が男と話しているのを発見。会話は聞こえないが、相手は洋一だった。密かに見ていると、何と洋一は薫を抱きしめた！ 景色がクラクラし、わけがわからないまま美子は走り出す。薫に対してライバル心がわき、とにかくジャージに着替えてまた走り出した。気が付くと代々木公園の池の中……？

洋一と薫が抱き合った決定的瞬間！ 美子はショックを受け、周りの景色がクラクラと揺れ出す。

美子の身体を心配する薫。しかし美子はそれをお節介だと受け流し、無理なダイエットを続ける。

バッドエンドNo.66 映画デビュー

ジョギング中に池に落ちてしまった美子。男2人組が助けてくれるが、そのシーンを一部始終見ていたテレビ太陽の木嵐がタレントとして3人をスカウト、デビューするが……。

助けが来なければ感動的な救出劇もなく、木嵐もそのまま立ち去っていたはず。

飛沢陽平 4日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
62	PM02:00	ゲイに目覚める

陽平と美奈子は腕を組み、新婚さながらの雰囲気でデパートでショッピング。すっかりご機嫌の美奈子は、お嬢様ぶりを発揮して次々とお揃いモノを購入。もちろん支払いは美奈子。

が、調子に乗った美奈子の一言「もう何も買ってあげないから」に切れて、言い争いに。ひたすら謝る美奈子を横目に、やや優位に立てたことを喜ぶ陽平であった。

バッドエンドNo.62 陽平、目覚める!

美奈子とデパートでのデート中、つまずいて転んだ陽平の前に男が……！ 初めて男に唇を奪われた陽平は、目覚めてしまった!? この男がここにいなかったら、こんな結果にはならなかったはず。大人しくしていればOKだ。

昼食後、すっかり気分をよくした2人はデパートの屋上へ。セーラードールズショーを観ていると、何と観客の中に自分の弱みを握る男、青ムシを発見する。青ムシは美奈子にネチネチと迫るが、なぜか簡単に引き下がるのだった。

新婚生活を夢見て、食器、パジャマなどなど、次々とお揃いものを購入する美奈子。支払いは、全て美奈子のカード払い。すげー！ ちなみに、新婚さんだからベッドはもちろんダブル。

ホッとしたのも束の間、何とそこに亜美が現れた！ 陽平、またもや修羅場！ 美奈子をスピード写真に押し込み、突然のキスで何とかこの場をごまかす。鉢合わせだけは回避しなくては。陽平、この場をどうやって乗り切るか？

せっかく美奈子といい雰囲気だったのに、なぜここに亜美が？ その理由は、青ムシのシナリオを読むとわかります。なるほど、そういうことか。

雨宮桂馬 4日目

バッドエンド

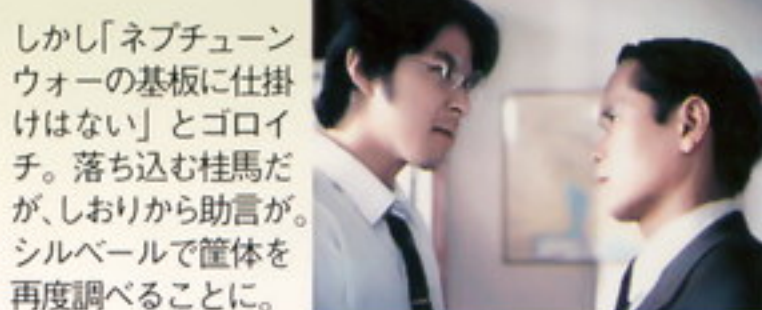
No.	発生時刻	内容
61	PM01:00	捜査ミス!

バッドエンドNo.61 推理ミス!

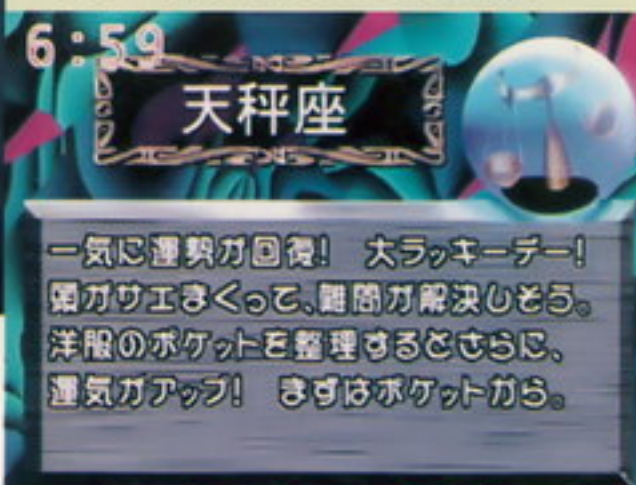
アナグラムから犯人を推理し、取調室に呼び出した桂馬。しかし容疑者は尋問役の警官を殺してしまい、結局3人もの仲間を失ってしまう。原因は明らかに推理ミスなので、正しい選択をすれば、問題ない。ところでこのバッドエンド、チト強引でないかい？

しおりの容体を心配し、夜中もベッドの脇でまどろむ桂馬。しおりが目を覚まし、さっそく桂馬に事件当時の状況を報告する。「ネプチューンウォー」の基板を、もう一度調べるよう頼むのだった。そして隣の筐体から、犯人につながる貴重な証拠のROMを発見する。さらに、犯人を絞り込めそうなデータがあることがわかり、署に戻る。

なにげにテレビで見た占いをヒントに、桂馬はコートのポケットを探す。そこで出てきた名刺から、全ての名前がアナグラムだということに気付いた。つまり、8人全員が同一人物だったのだ！

目覚めたしおりは、「ネプチューンウォーの基板が怪しい」と。しかし、それは何度も鑑識が調べたはずだが……？ もう一度調べてみる必要が。

しかし「ネプチューンウォーの基板に仕掛けはない」とゴロイチ。落ち込む桂馬だが、しおりから助言が。シルベールで筐体を再度調べることに。

隣の筐体と通信ケーブルでつながっていることがわかり、その基板に差さっているROMに細工が施されてあったのだ。犯人はすごい技術の持ち主だと思われる。

一息ついてテレビに目をやると、星占いをやっている。それを元にポケットを整理すると、事件に関与している人物の名前に、ひとつの法則性があることを発見！

篠田正志 4日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
64	PM03:10	映画デビュー

日曜日から、より強力な脅迫ネタを受け取り、組事務所に向かう正志。一刻も早く任務を終了させたいが、昨日のことを考えると足がすくむ。しかし、これが終われば水曜日に会える……。

再び脅迫に挑むが、かえって白峰を刺激してしまった。いやがる正志をベンツに押し込み、連れ去ってしまう。

子分に襟首を掴まれ、ビルの外に宙づりに。正志は宙に舞ってしまうのか？ ビルから落とされたと思ったら、気付くと七曜会本部に。正志は勝ったのだ！ でも1万円はまだ。

ベンツで連れてこられた場所は、ビルの屋上。ネタが弱かったら、捨てられてしまうのだ。果たしてネタの効果は？ しばしの沈黙が流れる……。

ビルの屋上に連れてこられ、正志の身体は宙に浮く。ネタの効果がなければ、まっ逆さま。ふと気が付くと、七曜会のメンバーに囲まれていた。正志は白峰に勝利したのだ。しかし、ミッションは未完了。最後の仕上げに、再度事務所に向かう。

日曜日に、昨日の出来事を話す。より強力なネタの中身とは一体何か？

やはり白峰は強敵だ。手も足も出ない状態の正志。どちらが脅迫されているのか疑ってしまう。

バッドエンドNo.64 映画デビュー

月曜日の恋のキューピッド役を頼まれた正志は、池に落ちた相手の女性を助けようとする。その場に居合わせたテレビ太陽の名プロデューサーが3人をスカウトし、正志は映画デビューを果たす。白峰脅迫の任務を遂行中だった正志。月曜日の言うことに耳を貸さなければ……。

サタマガ 街 特別企画

あの人のこと、教えて!

街に登場している役者さんを、テレビや雑誌で見かけることってない？　結構、みんな活躍しているんだなぁと感じる今日この頃。今週は、陽平の元恋人・片瀬ユキ役の雨宮朋絵さん、そして牛尾・馬部役の松田勝さんです。雨宮さんはTBSテレビ「王様のブランチ」でレポーターとして活躍中！　すごく元気で明るい女の子だったぞ。

──ユキと自分とを照らし合わせてみてどうですか？

雨宮　あの3人の中では一番自分に近いですね。子供はいませんけど（笑）、役柄としては気に入ってますよ。あの格好はラクチンでしたけど、センター街ではちょっときつかったですね（笑）。

──未婚の母という役柄でしたが、抵抗はなかったですか？

雨宮　母に言ったら「子供が子供産んでどうするのよ」って（笑）。でも、一緒にいるとだんだんママくさくなりますよ（笑）。優作クンはかわいかったので、撮影が終わったときは寂しかったですね。実は、半分ぐらいは人形を使っていたんです。撮影中、女子高生が「赤ちゃん抱いてる！」って見物していたんですけど、疲れて肩紐ほどいたら首がもげちゃって「うぎゃー！」って驚いてましたね（笑）。

──普段はゲームってプレイします？

雨宮　「鉄拳」や「エネミーゼロ」など熱中しましたよ。RPGが好きなんですけど、終盤まで進んでそこで死んじゃったりすると「もういいや」って投げちゃって、プレイしなくなる性格で（笑）。「街」は難しいんですけど、コツコツ進めるゲームは好きですね。

──ゲーム以外に趣味は？

雨宮　映画が好きですね。本当は映画製作やってみたかったんですよ。脚本や監督とかやってみたくて、友達同士で自主制作を撮ったりもしましたよ。

──スポーツはどうですか？

雨宮　バレエを10年ほどやってました。あと、学生時代は軟式テニスの副部長だったんですけど、高校を出てからはラケットを触ってないんです。

──「王様のブランチ」での苦労などは？

雨宮　レポーターとして全国を飛び回っています。そのVTRを紹介するんですが、4時間生放送なのでとにかく大変ですね。素でやっていますので（笑）、私を知ってもらうにはいいかなと。

──今後の目標と、最後に一言お願いします。

雨宮　今はレポーターをやらせてもらっていますが、今後は演技もやってみたいですね。ユキは地に近い役でしたので、普段の私もあういう性格だと思ってもらえれば。ファンレターくださいね。

プロフィール

氏名	雨宮朋絵（あめみやともえ）
生年月日	1976年5月28日
血液型	B型
サイズ	身長154cm、B82、W56、H82
特技	ダンス
趣味	映画鑑賞
スポーツ	テニス

<芸歴>

テレビ　TBS「王様のブランチ」レギュラー出演中

CF　カレーハウスCoCo壱番屋

<レターの宛先>

〒164-0003　東京都中野区東中野1-35-17-103　ディ・アーツプロモーション

「王様のブランチ」では、"トモちゃん"の愛称でお馴染み。かわいいよね～。

普段の私もユキちゃんみたいな性格なんです

読者からのおたより

●すごくコケティッシュでかわいいのに、子供がいるとは（札幌市・武藤優香）●ユキちゃん、めちゃくちゃかわいいです（横浜市・バスオ）他多数。

雨宮朋絵　片瀬ユキ役

妥協は絶対にしたくない 役者だったらいい映画を残したい

牛尾政美 馬部甚太郎役 松田勝

——デビューのきっかけは？

松田　俳優になろうと思って月刊デビューを買って、小林旭さん監督の「春来る鬼」という映画の主役オーディションに合格したのがきっかけ。14000人の中から選ばれたんだけど、実は募集の締め切り直前にその雑誌をなくしちゃってさ。それで「250円で同じ雑誌を買い直すのもなぁ」って躊躇していたんだけど、やっぱり思い直して応募したら、見事合格。その買い直しがなかったら今の自分はなかったね。

——すごい！「街」みたい（笑）！

松田　でも、プレッシャーかかったよ。素人がいきなり制作費10億円の主役だからね。「こんな大役無理だ」って挫折して地方に雲隠れしようかとか、本気で考えたこともあったなぁ。

——馬部みたい（笑）！　では、今回の撮影はいかがでした？

松田　オレとしては、映画のつもりでいたよ。ちゃんとセリフも喋って撮ってもらったし。「街」の撮影は３班体制だったんだけど、オレ達の班が一番映画的だったね。というか、オレがそれっぽいムード出して。撮るのは監督なんだけど、撮ってもらう役者が現場を引っ張って盛り上げていかないとさ。そうしないと監督やスタッフの負担が重くなって、現場の雰囲気が悪くなっちゃうんだよね。どうも最近はそういう役者がいないよ。

——映画的な考え方ですね。

松田　今の日本映画って納期と予算の関係で短期間で撮るから、クオリティが低くなるんだよね。「演技に納得いかないからやり直したい」って監督と衝突したりとか。Vシネマに多いんだけど、とりあえず裸とアクションを入れれば本数いくからいいやっていう安易な考えも、すごく腹が立つね。予算が少なくてもやっぱり良い物を作りたいし、良い演技したいし。安いVシネマだって海外のレンタルにも並んでいるわけだから、オレは世界を意識して演技しているよ。それに、日本では役者という職業をちゃんと見ている人っていないよね。「変な役やってると変な奴に思われちゃって、だからかっこいい役やらないと損だよ」って。そうじゃないでしょ、役者って。

——なるほど。ところで趣味は？

松田　格闘技を昔から。役者やる前は、レスリング、ボクシング、ボディビル。役者を始めてから空手、ムエタイ、合気道、コマンドサンボ、柔術などなど。アクション俳優やるなら、やっぱり本当の技を知ってなきゃダメだと思う。拳銃やナイフなどを使うシーンは、実際は命の取り合いだから、そのつもりで演技しているよ。本当にここで刺されたら死ぬんだって、真剣に考えている。そのへんの町の道場で格闘技好き兄ちゃんをやってるわけじゃないからね。

——今後の目標と最後に一言。

松田　監督をやってみたいし、海外で勝負したいという野望も（笑）。まぁ、これからも映画人として、全知全霊をかけて良い仕事をしていくつもりなので、温かく見ていてください。って、どうしても堅くなっちゃうな（笑）。

熱く語ってくれた松田さんは、非常に男気のある方でした。別れ際、松田さんから取材陣に熱い握手！　嬉しかったっす。

読者からのおたより

●みちるか、るい子になりたい！　ウチの母は「和製シュワちゃんってカンジね」と申しております（埼玉県・NORA）●性格の違う役を演じた松田さんはスゴイ！（栃木県・星野浩輝）●声が出ないゲームなのに表情だけで区別がつくというのは、やはり名役者だからでしょう。たくましいという点で、男ながら惚れました（静岡県・古澤裕紀）

プロフィール

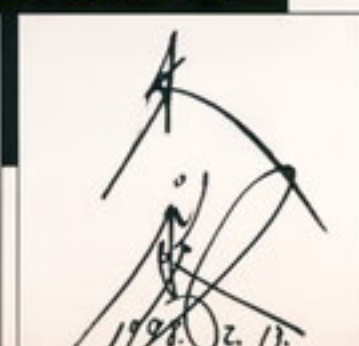
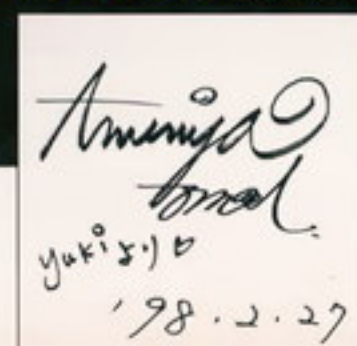
氏名　松田勝（まつだまさる）
生年月日　1963年1月18日
血液型　O型
サイズ　身長185cm、B124、W83、H100
趣味　映画・音楽鑑賞
<芸歴>
映画　春来る鬼（共演・三船敏郎）
右曲がりのダンディ
押忍！　空手部
シコふんじゃった
1・2の三四郎
テレビ　NHK「君の名は」「ひらり」
NTV「家なき子」「家なき子2」
NTV「透明人間」
Vシネマ　獣神サンダーライガー
ビーバップハイスクール
<レターの宛先>
〒116-0013　東京都荒川区西日暮里5-2-19　リレント第二ビル2F
（株）ツインズ商会

おたより募集！

このコーナーでは、みなさんからのおハガキをお待ちしております。「街」に出演している役者さんの詳しいプロフィールを知りたい方は、役名とどこが気に入ったのかをハガキに書いて送ってください。抽選で、リクエストをいただいた役者さんのサイン色紙をプレゼントさせていただきます。<宛先>〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）　セガサターンマガジン編集部　「街・あの人のこと教えて」係まで。

知りたいあの人のことサタマガが調べます！

サイン色紙プレゼント！

yukiより
'98.2.27

慟哭 そして…

●データイースト●発売中（2月26日発売）●6,800円●トラップアドベンチャー●18歳以上推奨

梨代は犯人対決エンディングも大攻略！

あの娘とのエンディングを迎えるために…

女の子別攻略の手引き

このゲームの目的は廃屋から脱出することだが、本当に重要なのはその後。廃屋の中の一晩で急接近した女の子たちと、その後どんなスタートをするかということだ。もちろん、一緒になれる女の子は1人だけなので、どうすればお目当てのキャラとのエンディングを迎えられるのか、頭を悩ませている人が多いはず。そんな君達の疑問にスパッと答えましょう。今回は梨代と真理絵を攻略だ。

僕は風呂場を見回してみた。ノーマがいる湯船のフタは、釘で打ち付けられている。

当然殺された女の子とは一緒になれない。この世で幸せになりたいなら……。

梨代：「ありがとう、一也君…」

女の子を助けたときに聞ける、このひとこと。アイテム集めやトラップを解くことにいくら頭を悩ませても、彼女たちの笑顔が見られるなら……。

ゲームをプレイした君たちの心の声に答えましょう

Q 目的の女の子以外の人も助けないとダメなんでしょうか？

目的の女の子以外はどうでもいいや、と思う人がいるかもしれないが、目的の女の子に仲の良い子がいる場合、そのキャラが生きていないとエンディングに影響してしまうこともある。逆に生きていたために、目的のキャラのイベントが出てきにくくなる、なんてことも。どちらにしてもデメリットはあるが、目的の女の子のものであればどんなエンディングでも構わないというなら、心を鬼にしてもいいかも？

一也：「ノ…ノーマは中に閉じ込められたままなんです。このままだと…」

ノーマの生死に失敗した場合、メイドの子鈴の信頼は得られるか？

いつみ：「何、そこ？見せてよ、隠れられそう？」

生死イベントはトラップが難しい。

A そんなことはありません。が、場合によっては心を鬼にするべき時も

Q 狙っていた女の子と違うコのエンディングになるんですが、なぜなのか教えて！

誰のエンディングになるのかは、イベントを解いたときに入るポイントの数で決まる。しかし、ポイントが入る場所は、メインイベントの順序から離れた場所にあるため分かりにくいだけでなく、ポイントが同数になった場合には、キャラによってエンディングの優先順位があるので、順位が低いキャラはエンディングを見ることが困難になってしまうのだ。まずはできるだけ目的以外のキャラと一緒に行動しないこと。一緒に行動した場合、特定の場所へ行くとそのキャラのポイントが入ってしまうこともあるのだ。場合によっては最初の選択肢を選ぶ段階で、断ってしまう方がいい。

一緒に行動するとき、狙っているキャラの場合は、目的の場所以外のところを回ってみよう。思わぬイベントがあるかも……。

一緒に探す
梨代のことは任せる

先生がお目当てじゃない時は、下を選べ！

A お目当ての女の子以外のコとの交流は避けろ

Q エンディングは何種類あるのか教えてください

しばらく廃屋を歩いて一通り話が終わると、警官はホールで待っていて下さいと言い、外へ出て行った。

主人公が死んでしまう、いわゆるゲームオーバーではなく、廃屋からの脱出に成功した場合のエンディングは全部で22種類ある。1人の女の子に2つ以上あり、特定のイベントをクリアしたか否かで種類が決まる。

A スタッフロールの出るエンディングは22種類

Q エンディングは何が条件できまるの？

ポイントが入るイベントはサイドイベントなど女の子と親密になれるものと、単純にトラップを解くだけの2つ。詳しくは右のページから始まる攻略を参考に。ポイントの入るイベントは■色で表示している。また生死イベントでもポイントが入る。

トラップで使うアイテムによって、ポイントが入る女の子が変わることもある。

いつみ：「あったまいいじゃん。感心感心」

ポイントは入らないが、エンディングに影響するイベントも。

A それは次のページから始まる攻略を見てくれ！

美人で聡明な教師である真理絵だが、ある事件をきっかけに罪と後悔に悩まされることに。この廃屋での一件は、彼女に秘めた屈辱の時を過ごさせ、同時にある決心をさせる。真理絵のイベントは怪しげなシーンが多く、彼女が虐げられる様も見られる。どうやら、誰かに脅されているようなのだが……。

「後悔」を心に秘めた美人教師

椎名真理絵

鉄片を浮かせる液体は?

発生条件： 真理絵と行動中に、資料室に入る

資料室へ行くと新品のパソコンが置かれていた。ここであるアイテムを使うと、パソコンが起動し、化学の問題が出てくる。選択肢を選んで正解すればアイテムを入手できるだけでなく、化学教師である彼女に好感を持たせることもできる。答える機会は一度なのでセーブは必須。

使用アイテム：フロッピー

鏡に映ったのは、動揺する彼女の姿

発生条件： 真理絵と行動中に、2階ロビーへ行く

2階の電子ロックの扉付近へ行くと、真理絵は足が痛いと言い出しホールのほうへ向かう。その時、ホールに落ちていた手鏡を真理絵の足下に誤って落としてしまった。普段は冷静な真理絵が予想以上の動揺を見せ、用事を思い出したと言って先に進んでいってしまう。この後、2階のトイレへ行くと、思わぬ場面に遭遇する。

真理絵：「今の、やっぱりわざとね」

お願い。もう少しだけ このままでいさせて

調理室や脱衣所で真理絵と神田川との衝撃的なシーンを目撃してしまった主人公。彼女を追って屋根裏部屋へ行くと月明かりの中でたたずむ彼女の姿があった。

手錠をかけられた屈辱の真理絵

発生条件： ・2階ホールで桂と子鈴に会った後、だんろ部屋（又は応接間）から先生がいなくなる。・そこで台所の鍵を開ける

一度開けたはずの調理室の鍵がなぜか閉まっている。不審に思いながらも再び開けると、そこには手錠をかけられ、テーブルの上に体を横たえた真理絵がいた。そして、背後には神田川の姿が!!

使用アイテム：あやしげな鍵

生死イベント 小さなホコリが彼女の生死を分ける

発生条件： だんろ部屋で足音を聞いた後、納戸に入る

彼女を一人にしてはならない。たとえトイレだろうと……。

真理絵が換気口に何かが入っていると気にして、天井を見上げているところに出くわした。ここでは、すぐにアイテムを取らず、ホコリを取ってアイテムを確認してから取ること。

先生は上にある換気口をじっと見上げている。

使用アイテム：ぬれぞうきん・ドライバー

換気口の開け方は簡単。金具が留めてある場所でアイテムを使えばOK。しかし、面倒でもアイテムは確認しておくこと。ずさんな行動が真理絵を危険な目に……。

初めて聴くオルゴールが、懐かしくて

発生条件： 階段部屋へ続くドアを開けた後、鎖の部屋へ行く前に応接間へ

オルゴールが止まった後、もう一度動かしてあげると……。

真理絵：「私、小さい時はやんちゃだったのよ」

応接間へ行くと、鳴らないオルゴールを見つめる真理絵がいた。同じ部品を使っていそうな物からアイテムを見つけて、オルゴールを鳴らしてあげると、悩んでいるという彼女の意外な話が聞ける。

使用アイテム：人形のネジ

ONE POINT 優先順位は低いものの……

真理絵は、他のキャラよりもエンディングに進むキャラの優先順位が低いため、エンディングが見られる確率がやや低い。ただし真理絵のどのエンディングも他のキャラの生死がまったく関係しないので、真理絵以外全員助けなければ確実に彼女とのエンディングにいける。でも、できればこれは最終手段として使いたい手だ。

小さい頃は幼なじみという身近な存在だったが、今はただのクラスメイト。その距離は、この廃屋での事件を通じて縮まっていくのだろうか？　時には主人公をやきもきさせ、逆に嫉妬する場面も。見知らぬ人ばかりの中で、最も近い存在である主人公に対してかなり信頼を寄せているようだ。

彼女のピアノは初恋のメロディー

笹本梨代

梨代は他のキャラと比べて、エンディングが１つ多い。１つは他のキャラよりもポイントが多かった場合になる「ノーマルエンディング」。１つはゴールドイベントを通って、クリアした場合の「ゴールドエンディング」。そして他のほとんどのキャラにはない、炎に包まれたピアノ部屋から梨代を救い出す「犯人対決エンディング」の３つ。梨代のイベントを見る条件を残さず紹介しよう。

バカ、バカ！心配したんだから!!

廃屋からの脱出口を見つけたものの、梨代の姿がなぜか見当たらない。梨代と自分以外に誰もいないはずの廃屋で、聞こえる足音を付けていくとピアノ室へたどり着いた。燃えさかる部屋の中で、手足を縛られ倒れている梨代。炎の中から助け出したものの、犯人の罠にかかり脱出不可能になってしまう。ここから生きて出るためには、炎を消すしかない！　主人公は扉の外に梨代を出し、１人炎に包まれたピアノ部屋に残った。使えるものは、部屋全体の火を消すには役不足な消火器１本のみ。

発生条件　資料室のパソコンで火事の記事と医療ミスに関する本を見る。梨代の服を脱がす。全員を助けている。梨代と行動時、古びた鍵をかっちゅうの手で取る、地下のタンスを糸付きクギで開ける。ゴールドイベントを通る。カセットテープを入手している。これら7つが条件だ。

ピアノの上にかけられていた布が燃え上がり、ピアノにも引火しはじめている。

消火器では部屋全体の火を消せないので、火災報知器を作動させることを考えよう。なぜ作動しないのか、右上の報知器を調べなくては。

使用アイテム：消火器

ゴールドイベント　あの日言えなかった「ありがとう」を

発生条件： 梨代と行動中、ピアノを小さな鍵で開けた状態でピアノ室から出る

ピアノ部屋から出ようとすると、梨代が主人公を呼び止めてきた。鎖の部屋の一件をはじめ、何度も助けてくれたが、自分は何のお礼もしていないと彼女は言う。ピアノを弾きながら、語り始める梨代。そして主人公の冗談を間に受けた梨代は、見上げたままの姿勢で静かに目を閉じた。

このイベントが起こるまでに、女の子を全員助けているかどうかでグラフィックやセリフが微妙に変化する。

梨代：「一也君、もう少しだけここにいていい？」

この時点では、ピアノ部屋自体に何の仕掛けもない。

使用アイテム：小さい鍵

生死イベント　鎖の部屋の扉を開けるには……

発生条件： 梨代が鎖の部屋に閉じ込められた後

鎖の部屋に閉じ込められてから、３階の階段部屋で地下に降りるまで、梨代を助け出すことはできない。この部屋を開けるには、まず上から下がっている鎖を引いて、この部屋の仕掛けを動かすことから始める。かなり高い位置にある鎖を、どうやって梨代に引かせるかを考えてみよう。

何に使われていたのだろうか？不気味な光沢を放つ鎖の一部が見えている。

使用アイテム：ロープ・ペダル

仕掛けを動かすと、どこかに四角い突起が現れる。この四角い部分にあるものをはめて、回転させよう。このアイテムは階段部屋から降りるまで取ることができないぞ。

あの体育祭の思い出を

発生条件：ボイラー室のトラップ失敗後、洗車場へ入る

ボイラーを直すのに失敗した場合、梨代と行動を共にしたまま脱衣所に戻ることになる。しかし、すぐには向かわず寄り道をして、洗車場へ行こう。梨代が、体育祭の時の思い出話をし始めるのだ。リレーでケガをしてしまった主人公と、手当てをする梨代の保健室での思い出。ちょっといい雰囲気に……。

薬品に濡れた服を脱がすとき

発生条件：エレベーターを直した後、だんろ部屋へ行く

2階から1階に戻る前にだんろ部屋の前を通ると、突然ガラスの割れるような音が響いた。部屋の中には薬品で制服を濡らした梨代の姿が。割れたビンの表示に"硫酸"の文字を見つけ、慌てて梨代の服を脱がしたところ……!? だんろ部屋を通らずにノーマを助けると、後に梨代と桂が部屋から出てくる。

梨代の嫉妬!? 2人の距離が急接近

発生条件：だんろ部屋で足音を聞いた後、鎖部屋へ行く

梨代のヒントを聞いて、だんろ部屋を調べた後、鎖の部屋へ行くと梨代の様子がおかしい。いつみが主人公を名前で呼んでいたことが気になっていたようだ。梨代に自分のことを名前で呼ぶか、と聞くとうれしそうに微笑み、名前で呼んでくれるようになる。梨代がお気に入りの人にはうれしいイベントだ。

地下で2人が見つけたものは？

発生条件：鎖部屋から梨代を助けた後、物置へ行く

梨代と2人で地下の物置へ行ったときに、奥のタンスを特定のアイテムを使って開ける。タンスの中には地下へ続くハシゴがあり、これを使うことで、ピアノ部屋に行けるのだ。ゴールドイベントを出すには欠かせない。

使用アイテム：糸つき釘

ピラニアに立ち向かう(?)主人公に動揺

発生条件：梨代と行動中、ピラニア部屋へ行く

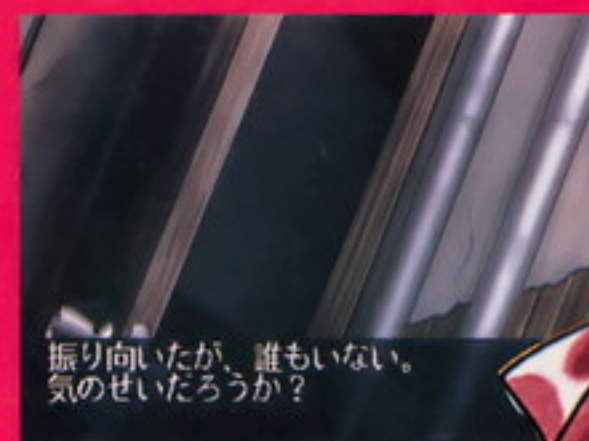
ピラニアの水槽に沈んだ鍵を取る時に特定のアイテムを使用すると、動揺した梨代が転んでしまうというハプニングが起こる。

使用アイテム：かっちゅうの手

初公開！ 廃屋に住まう美少女 華苗

廃屋に迷い込んできた主人公たち以外の人に、出会ったことはなかっただろうか？　実は、この廃屋には梨代たちとは違った、不思議な魅力のある美少女がいたのだ。少女の名前は華苗。薄いネグリジェ姿で、いつも犬を抱えている少女。しかし、こんなさびれた廃屋にいたせいか、まったく口をきかないのだ。姿を見せない人物の存在については、エレベーターで2階に上がってから気が付くと思われるが、彼女にはどこで出会えるのか、また少女についてのプロフィールなど詳しい説明は、次号以降で紹介していくので、続報を待ってほしい。

屋根裏部屋には彼女のサイズに合う服があったような…。どこに行けば会えるのだろう？

話しかけようとすると、彼女は走って立ち去ってしまう。主人公たちを警戒しているのだろうか？

今までに、扉のすきまから視線を感じたことはないか？

1階の廊下をうろついていた小さな犬は、彼女が抱いていたあの犬に似ているが、果たして……。

くのいち捕物帖

●CRI●発売中（2月5日発売）●5,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

こんなにある！「捕物帖」のえぴろおぐ

唐突だが、エンディングはいくつ見られただろうか？　どうも蘭のステータスに関係あるらしい……というのは育成系ソフトを遊んだことのあるユーザーならすぐピンとくるかもしれないが、本作においては能力の変動に結構幅があるために、その条件を見つけるのはかなり難しいと思われる。そこで、今回は特別に全16ものエンディング条件を大公開！　中には「相性」という隠しパラメーターがからんでいる場合もあるため、セーブデータを活用するなどしてがんばろう。

「相性」は基本的にその異性を特別視するような選択を選ぶことで上がっていく。一反木綿のイベントは最も顕著な例である。

Point 1 以下のいずれかがズバ抜けて高い、あるいは低い

- 所持金が7,000ビタ以上ある → ①金に目がくらみ……安西の妾に
- 修行回数が50回未満 → ②修行不足のため　長老に怒られる
- ミニゲームを計200回以上プレイ → ③賭け事にハマって　さすらいの勝負師に

Point 2 好感度の値があまりにも低いと……

- 好感度が10未満 → ④自由気ままな女海賊に
- そのうえ容姿か色気が200以上ある → ⑤これぞ転職!?　遊女になる

Point 3 特定の異性との相性が高く、好感度が50以上ある

- 剣士様との相性が50以上 → ⑥剣士様と結婚する
- サスケとの相性が50以上 → ⑦呪いがとけて　サスケが人間に!?
- 剣士様＆サスケとの相性がともに50以上 → ⑧尼僧になる

グッドエンディング

- ●以上のどれにもあてはまらない → ⑨公儀隠密の任を受け　旅に出る

ベストエンディング

- ●好感度250以上、一度も戦闘で負けていない → ⑩父である将軍から公儀隠密に任命される

志なかばでりタイアの挫折エンド6種

⑪太一と結婚する

木村を“しり虫”の脅威から救った後に何度も彼の家を訪ねると、「相性」が高い場合（50以上）、太一から結婚を申し込まれる。それに応えると…。これも一種のハッピーエンド!?

⑫双六と結婚する

漁師の双六と結ばれるには、まず出会いで「双六を～」次に「安西様～」という項目を選択。木村での戦い後、安西邸前で「先を急ぐ」、さらに戻って彼に服を借り、それを返せばOK。

⑬乙姫になる

竜宮城のイベントの際、蘭の好感度が低すぎると自動的にこのエンディングに。唐突すぎる蘭のすさみっぷりが見ものである。好感度を下げる方法については欄外を参照のこと。

ちなみに浜辺で亀を助けるには「力」の値が50以上必要となる。そこだけ注意。

太一の両親との初顔合わせ。どちらを選べばいいかは？

⑭山賊の仲間入り

「仕事人・力」の札入手後（詳しくは右ページを参照）、山賊の隠れ家に行くと親分が何度も仲間になるようにと誘いをかけてくる。こうした生活もまあ悪くないかな、なんて。

⑮丸虫に弟子入り

虫丸との勝負で8回敗北すると、彼の強さに感服して弟子入りすることになる。「虫変化」をたて続けにくらえばこちらは手も足も出ないため、見るのは意外にたやすいはずだ。

⑯忍びの里へ帰る

これを拝むにはプレイヤー側の根気がかなりいる。何せ戦闘でトータル30回も負けないとダメなのだ。事実上のバッドエンドだが、これがナチュラルに見れたらかなりアレかも。

好感度をてっとりばやく下げるには……

イベントをこなして上がりまくった蘭の好感度を下降させる方法として最適なのが社の賽銭箱あさり。好感度調節にお役立てください。

剣士様との相性を上げたいときには!?

戦闘に負けて剣士様に助けられた際、そこで相性もアップする。やりすぎて好感度を50未満にしなければ、彼とのエンドは見れるはず。

見つけづらい「イベント札」の入手経路教えます

カエル

社に近い溜池のオタマジャクシにお米を４度与えることで入手可能。お米の入手先は①遊郭のお勝手で仲居さんからもらう②鍛冶屋で３回修業③鍛錬の滝で３回修行④歓楽地の歌舞伎小屋のミニゲームを３回する。以上順不同。比較的早く手に入るにしては強力な札。

佳乃

遊郭へ彼女と一緒に向かい、かつ子だけ狼を倒していた場合、歓楽地で太一を助けた後に遊郭のお勝手で札をいただける。ゲーム中、異様な強さを誇る札で、これを必ず出せる状況にしておけば戦闘で負けることはまずなくなるハズ。敵を数ターン動けなくさせる。

妖鬼　炎の玉

峠其の二の古寺に泊めてもらい、出会った妖怪の親玉との会話でまず「サスケと相談」し、「何をしていたか」聞く。その後、母の名を出せば妖怪と戦闘となる。勝つと母、鷹音に関する情報とともに札が入手できる。威力のほどは、まあそれなりといった感じだ。

禁断の護符

同じく峠其の二の古寺に泊めてもらい、そこで蘭の色気が50以上あれば風呂に入った際、怪しい男に入浴シーンを覗かれる。後に山野その拾四まで戻り、男にずっとついていけば札入手。必殺技含め、全28ある札の中で最も演出が派手な札。ぜひ一度は見てほしい。

仕事人・カ

タカ吉を助け、山賊の親分に一晩の宿を求めた場合、翌日水玉の茸についての情報を聞くことができる。依頼を受け、茸の山で水玉の茸を採ってきてタカ吉に渡せば（知力が50以上必要）、次に隠れ家を訪れた時に手に入る。抜骨術を使う闇の仕事人を呼び出す札。

みんなの悩みを一刀両断！ お尋ね者はどこにいるの？

手配書１　食い逃げの満吉

茶道教室、猿回し小屋で情報を得れば、山野その四で満吉を発見することができる。捕らえるには体力が必要だ。

手配書２　スリの勘太

根っからの助平という彼を捕らえるには、銭湯前で彼のクイズに３度正解せねばならない。銭湯前を行き来しよう。

手配書３　つちのこ

お種ばあさんに出会えなければ話にならぬツチノコ探し。彼女はズバリ銭湯にいる。ひたすら銭湯通いを続ければ、１万ヒタへの道も近い？

仕事人・簪（かんざし）

条件は割と簡単だが、入手するためには非常な困難をともなう札。木村で遊べる福笑いのミニゲームで満点をとればいいのだが、普通の方法で満点を取ることはまず不可能。攻撃力はかなりのものなので、できれば入手したいのだが……。やり方は、以下を参照。

ミニゲームワンポイント攻略　福笑い

①トレーシングペーパーを用意し、正しい図面を書き写す。②パーツを取り、画面が暗転する前に場所を指でおさえ「①」を重ねる。③パーツを置く。理論上はこれで可能だが、図面を写すだけでも大変。後はキミの努力しだい!?

図面を正確に写すには何度もロードを繰り返すこと。「指おさえ」は特徴的な場所をおさえよう。

仕事人・琴

上で示したスリの勘太を見事捕らえることができれば、仕事人・琴糸の政の力を借りることが可能となる。お尋ね者イベントを順次こなしていけば結構序盤に手に入るとあり、与えるダメージは少ないものの演出は他の仕事人札同様カッコイイ。趣味で使おう。

カードバトル究極必勝法！

使用札を「サスケ」だけにすると攻撃はできないが、気力がすぐたまるので必殺技主体の戦闘が可能となる。「佳乃」を併用するもよし。

「くのいち」よもやまばなし

３人娘の師との戦闘前、選択肢を上手に選ぶと身の上話も聞けちゃいます。他にも面白い展開は数多くあるので、いろいろ試してみて。

ラングリッサー ドラマティックエディション

●メサイヤ●発売中(2月26日)●6,300円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

中盤以降のMAPをワンポイント攻略

EPISODE1

そろそろレディンやクリスは十分に強いはず。今後は低レベルキャラクターを中心に育てたいが、全員を平均的に育てるのはやや危険を伴う。出撃人数を制限されるマップがいくつか続くので、平均的に弱くなってしまう可能性があるからだ。それを避けるには、最低でも4～5人の主戦力を決め、余力でそれ以外のキャラを育てるようにするとよい。

Senario.11 MAP11 あせらず攻め敵全滅を狙う

味方戦力を二手に分け、左右の橋から城内へ侵入。向かって右の部隊は対騎馬ユニットで構成し、敵援軍のランスを相手にすることも想定して、橋の上に何人か残しておくようにする。反対に左の部隊は完全に城内に入っておくこと。サー・ガリウスとワイバーンは、相討ちで弱ったところを一気に叩けば経験値稼ぎにもなる。

Senario.12 MAP12 指揮官が生き延びる工夫を

向かって右の部隊はメテオ連発にさらされるため、非常に全滅しやすい。下側のアークメイジを倒せれば、メテオの脅威が半減するうえ、ディゴスのメテオの射程からも外れられる。ただ、無理は禁物。回復と防戦に徹するのもテだ。左の部隊は、強いユニットを先頭に、指揮官狙いで道を切り開く。本格的な反撃は合流後だ。

Senario.13 MAP13 槍兵とターンアンデッドで

各ユニットの役割分担を決め、配置もそれにならって効率よく行う。ジェシカにターンアンデッドを使わせるチャンスだ。バジリスクの石化ガスをくらうとシナリオクリアまで固まったままなので、攻撃射程に注意して戦うこと。ランスはマップ上部の宝箱を取ると復活するので、彼を参戦させたくない場合は後にすること。

Senario.14 MAP14 選りすぐりの精鋭と槍兵を

出撃できるのは4人なので、ここでは育成は無視して強いユニットを出すこと。ただし、敵のほとんどは特殊騎馬なので槍兵は必須。槍部隊2、弓部隊1に加え、僧侶部隊1あたりの構成がオススメだが、クリスに弓兵を雇わせて槍部隊を3でもよい。レベルアップのチャンスなので、できるだけ指揮官は最後に倒そう。

Senario.15 MAP15 イフリートは頼らず自力で

ナーギャを倒すとマップ左上からイフリートが援軍として登場する。だが足が遅いので、あまり役には立たない。どうしても助力がほしければ、2部隊ほどの精鋭を速攻でナーギャに向かわせよう。他の部隊は弓兵・槍兵がオススメ。こちらは全力でNPCの保護に徹すること。レーサスは、放っておけば敵を減らしてくれる。

Senario.16 MAP16 地形を利用しスキを作るな

マップ中央の宝箱にはドラゴンスレイヤーが入っている。これを取ると自動的に装備されるので、必ず戦士系を向かわせること。戦闘中のアイテムの受け渡しはできない。一番近くにいるゲルは僧侶、その後の特殊騎馬は槍兵と前線配備に注意しつつ、少しずつ壁を移動させよう。あせると逆に敵に包囲されてしまうぞ。

Senario.17 MAP17 速攻でニコリスを倒せ

ニコリスの魔法により、クリスかナームのどちらかが必ず敵NPCになってしまう。正気に戻すにはニコリスを倒すしかないが、それ以前に大きい被害がでることも充分有り得る。そこで、残念だが保険として、ナームやクリスは弱い傭兵を雇っておくようにしたい。弓兵はもってのほかだ。配置も隅のほうにしておくこと。

Senario.18 MAP18 待ち伏せし敵戦力を減らす

フェニックスとクラーケンは、初期配置場所で待っていれば向こうからやってくる。槍兵と弓兵で確実に1体ずつ仕留めよう。この4部隊を倒したら、橋を渡って城内へ。バンパイアロードがメテオを使ってくるので、ここは指揮官狙いで手早く片づけたい。飛兵なら城壁から進入できるので、弓兵の間接攻撃と協力して倒せ。

Senario.19 MAP19 1ターン目がカギ

1ターン目に敵をどれだけ倒せるかにかかっているので、初期配置と傭兵ですべてが決まる。敵指揮官全員がメテオを使ってくるので、これをいかに封じるかもカギに。とりあえず、ニコリス部隊のバリスタの射程からは逃げておくこと。さらに、三方のバリスタは1ターン目に撃破しておきたい。確実に指揮官を狙おう。下中央のリッチは、飛兵なら確実に1ターンで部隊ごと倒すことができる。これらを倒したら、あとはゆっくり経験値稼ぎを。メテオを使う指揮官は、自分が傷つけば回復にかかるので、毎ターンダメージを与えておけば、メテオをくらう心配もなく傭兵から料理できるぞ。

Senario.20 MAP20 中央のザーヴェラーが厄介

マップ下部左右のバリスタを叩く部隊、中央のザーヴェラーにダメージを与える魔法使いの4部隊に分ける。バリスタは指揮官狙いでさっさと消えてもらっておく。1ターン目で倒してしまうのが望ましいが、無理でも指揮官にダメージを与えておくこと。中央のザーヴェラーには、1ターン内で最低でも3ポイントのダメージを与えたい。ホワイトドラゴンなども召喚し、総がかりで魔法攻撃を。これでバリスタが減らせれば後が楽だし、メテオの心配もなくなる。マップ上部への移動は敵の戦力が半減してから開始すること。ボーゼルは指揮範囲が広いので、うかつに入り込まないよう注意しよう。

EPISODE2

すでにシナリオ分岐が起こっているマップばかり。ルート名は表記しないので、シナリオ番号とマップ番号に注意してほしい。シナリオ9（マップ9）は前回攻略済みなので、今回はマップ38から進める。

どのルートを選んだかによって、戦力バランスは大きく変わっているはず。新規参加のキャラクターが育つまでは、どうしてもエルウィンに依存した戦いになるだろう。育成のため、とどめは育てたいユニットに。

Senario.9 MAP38

槍兵を壁に待ち伏せ

初期配置場所でファランクス（槍兵）の壁を作り、その後ろにイメルダとヘインの弓兵を配置するのが理想的。敵援軍はないので、待ち伏せで敵戦力を半減させたら前線を移動させよう。マップ右下にバルガスが出現したら、すかさず前線へ送り込もう。グレナディーアを率いているので即戦力となる。シェリーはギリギリまで生かしておいて、経験値稼ぎに励みたい。レオンはとどめをさす役にまわろう。

Senario.10 MAP10

飛兵→騎馬→バリスタの順

初期配置場所で待っていると飛兵が突っ込んでくるので、まずはこれを撃破。続いて倒すべきは騎馬だが、不用意に突っ込むとバリスタの射程に入ってしまい、逆にやられてしまう。バリスタの攻撃を受けない程度に騎馬に近づき、おびき寄せてから倒すこと。騎馬を全滅させたら、次はバリスタ。これも射程に入らないよう注意しながら、まず飛兵で近づき、攻撃を仕掛けてからは指揮官狙いで1ターンで倒す。

Senario.10 MAP39

ファランクスをオトリに

敵は対岸で待ち伏せしているので、こちらから動かない限り進展はない。中央の橋を渡ろうとすると、敵の伏兵が現れ、それを合図に全軍が動き出す。橋の上で敵騎馬兵とかちあうのは必須なので、この役目はファランクスに。その後は元の場所に戻って、全戦力で応戦する。回復力に乏しいユニット構成なので、くれぐれも無理はしないこと。またNPCのナイトはアテにしないように。あまり役には立たない。

Senario.11 MAP11

全滅より聖剣入手を考える

戦うことばかり考えていると、レオンがさっさと剣を取ってしまうので、まずは剣の確保を。味方でラングリッサーを抜けるのは、エルウィン、リアナ、シェリーの3人。ここは、そこそこ強くて機動力もあるシェリーに行かせるのが得策だろう。護衛をつけて速攻でラングリッサーに向かわせ、とりあえず周囲を固めて、いつでもクリアできる体勢にしておこう。あとは向かってくる敵と応戦し、経験値稼ぎを。

Senario.11 MAP40

無駄に戦わず、剣入手優先

エルウィンとレオンは、即、ラングリッサーへ。地形を考えて、傭兵は歩兵系にすること。他部隊も追って城内へ移動。敵襲の応戦のみにとどめ、無駄に戦闘を仕掛けないようにする。キースの飛兵部隊があっという間に襲ってくるので、レオンをかばうのを忘れずに。いつでもクリアできる体勢になったら経験値稼ぎしよう。もしシェリーが現れるまでに剣の確保ができなければ、足止め部隊を派遣すること。

Senario.12 MAP12

待ち伏せ→バリスタ潰し

不用意に突っ込むと、敵のバリスタ、グレナディーア等にボコボコにされる。ここはやはり、敵戦力の分散、個別撃破を狙いたい。まずは敵の歩兵系ユニットが近づくのを待ち、これをバリスタの射程外で倒してから前進するのが望ましい。ファランクスならバリスタの攻撃にも耐えるので、斬り込み隊にはうってつけだ。バリスタそのものは、慎重に回り込ませた飛兵を使い、指揮官狙いで一気に倒すこと。

Senario.12 MAP41

前衛部隊を1部隊だけ残す

ユニット展開の自由度は高いが、むやみに戦線を広げず、一丸となって応戦し、1部隊ずつ確実に倒すこと。シェリー、リアナ、キース、ジェシカは、自軍の前衛部隊がいなくなると攻撃をしかけてくるので、1部隊の指揮官だけ（ホークロードあたり）は残しておこう。傭兵は倒してしまってよい。こうしておいてから、シェリー達の部隊も順に倒していく。その際も、ユニットの相性など基本は忘れずに。

Senario.12 MAP56

味方援軍を待って仕掛ける

味方戦力が大幅ダウンしているので、下手に突っ込むのは禁物。ソニア達が援軍として駆けつけるまではじっと我慢で防戦に徹すること。飛兵がいるので弓兵は必須だ。援軍と合流したら、まずは手前の歩兵4部隊と飛兵の撃破に専念。ここでも不用意に前へ出るとメテオをくらうので、射程には充分注意を。城内へ進軍する際は、バリスタや騎馬に対抗できるファランクスで。無理をせず、回復をマメに行うこと。

Senario.12 MAP00

敵援軍とトルネードに注意

こちらが川を渡って対岸に着くと、それを合図に敵伏兵が出現、全軍が進撃を開始する。その結果、マップの上下左右を敵軍に取り囲まれてしまうので、それに対応できるよう、自軍を再配置してから渡ろう。川の南北に水兵が出現するので、水際には寄らないこと。経験値の稼ぎどきだ。ロウガのトルネードは射程が長く強力なので、じっと耐えて回復に徹する。MPが0になれば、直接攻撃に切り替えてくるぞ。

Senario.00 MAP00

敵援軍騎馬部隊にも注意

メイジ、バリスタ、ランサーの混成部隊が非常にやっかい。まずは、メテオやバリスタの射程を避けつつ、手近にいる歩兵系ユニットを倒す。このマップでの飛兵使用は、デメリットの方が大きいので、やめたほうが無難だろう。次に、ファランクス部隊を例の混成部隊に向かわせ、できるだけ短いターンでケリをつける。他は離れておこう。傭兵を1人僧侶の側に残して、フォースヒールをかけさせるとよい。

Senario.00 MAP00

スコット、ローレンは後回し

味方が二分される上、どちらにも激しい攻撃がかかるため、それぞれにMPが豊富な回復者を用意したい。上部に防御力の高いユニットを配置するかたわら、下部のユニットも1～2部隊を上部に送ろう。その際は戦って進むのではなく、建物の外から回り込むこと。スコットとローレンを倒すと敵援軍が出現するので、その際はマップ下部の広場→建物内部へとおびき寄せる。内部の敵も充分減らしておくこと。

PARADIGM X

サタマガフォーラム

Vol.12

そろそろあったかくなってきた今日このごろ、みんな元気かな？　え、まだやってたのかって？　甘い！『サタマガフォーラム』は投稿ハガキがある限り、永遠に不滅なのだ～!!（っていうかそうだといいなぁ）今週も気張って始めるよ！

今週のカバー PINUP!

神奈川県／タンビー星人☆もさん

メッチー、ほしいです。マジで。仲魔にならないのかなぁ。ならないんだろうなー（泣）。（REI）

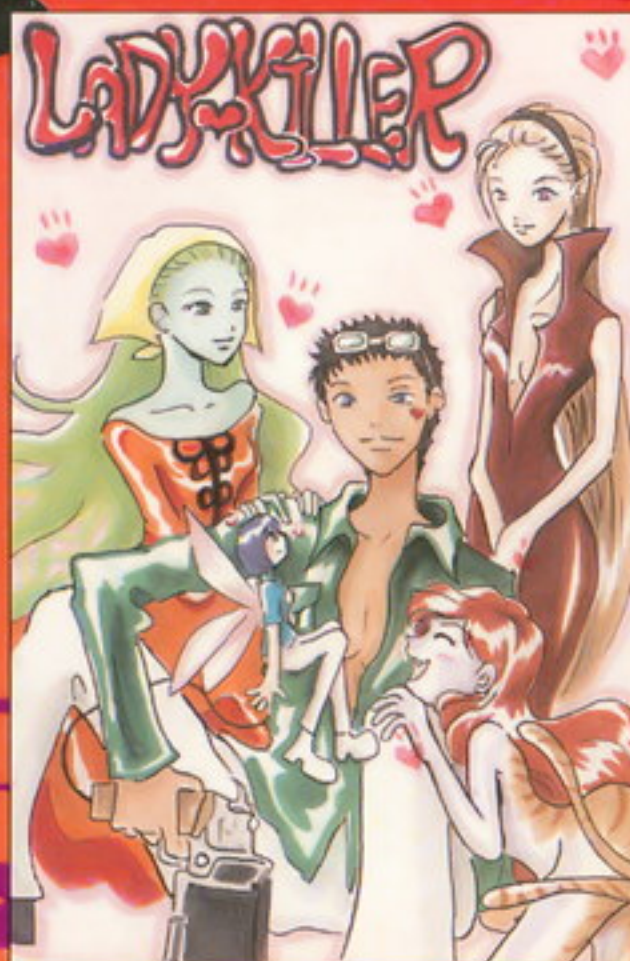
今日もサタマガサイバースペースは花盛り！

VR美術館 in サタマガ

埼玉県／今井由華さん

顔の輪郭やタバコを吸う仕草がとてもリアルで、くたびれたシャツとネクタイがキャライメージをいっそう高めていますね。（アトラス広報／小林）

神奈川県／たかのめぐみさん

人気投票でも男性票を圧倒的に集めたメアリちゃん。このイラストではちょっとおしゃまなカンジがしてグゥ。色使いも独特。これからも投稿よろしく。（REI）

東京都／紫月さん

いわゆるひとつの「ハーレム」てとこでしょうか。男子だったらあこがれる状況の1つですかね。ただしレディーキラーで口説けるのは悪魔だけなんであしからず。（小林）

VR美術館 造形の小部屋

スゴイの一言。やっぱりペーパークラフトで魅せる立体作品の素晴らしさもさる事ながら、月にかかる雲の背景は「にくいぜ」と感じさせてくれました。（小林）

石川県／海母さん

メガテン会議室

ちょっとお話しませんか？

●10年前、初めてファミコン版「女神転生」をプレイしたとき、私は小学2年生でした。しかし当時、友人たちの間では「ドラ○エ」一色。メガテンのことを知っている友人もほとんどおらず、寂しい日々でした。でも今は語り合える友人もたくさんでき、楽しい召喚師ライフを送っています。（神奈川県／ハマの大天使さん）

■10年前かぁ……。もう10年も経ったんだね、メガテンが発売されてから。あの頃から比べたら、メガテンの世界もいろんな広がりを見せてるし、ユーザーも多くなったよね。他のRPGとはちょっと毛色の違う感じがまた、新たなユーザーを獲得してる要因でもあるかも。これからもソウルハッカーズをプレイしまくって楽しい召喚師ライフを送ってね。（REI）

●業魔殿のホールにかかってる図って、カバラの「セフィロートの樹」ですよね。某アニメで有名になった。（千葉県／FARSTさん）

■「真・女神転生Ⅱ」でも登場した例の図だよ。解説すると本が1冊できちゃう。興味がある人は本を読もう。（REI）

ソウルハッカーズQ&A ど～なってるの？

Q VRパークのイベントって？

パラダイムXのVR映画館から行く「VRパーク」ってありますよね。あんまり本編とは関係なさそうに思っていたんですが、友人から「VRパーク」でもイベントが発生するらしいとの情報をキャッチ。どんなタイミングで行けばいいの？（山口県／ニョロさん）

A 期間限定のイベントです

中に入っても特に何かあるわけでもない「VRパーク」。本編で「レオン自動車工場」をクリアしたあと、主人公のIDが抹消される事件が発生するよね。EL-115で偽造IDをもらったら、アジトでメールをチェックしてみよう。「VRパーク」へのアクセスコードが手に入るよ。ストーリーが進むと入れないので注意。

いろんな人がくつろいでいたはずの「VRパーク」。ここでいったい何が……!?

メガテングッズ情報の広場

10周年記念Zippo発売！

メガテン10周年を記念して、ブロッコリーからカッコイイZippoライターが発売されたぞ！　価格は7,800円（税別）、ほしい人は03-5372-6203ブロッコリーまで問い合わせてね。『ゲーマーズ』などでも発売中！

豪華なケースに入ったライター。

まだまだ続くよ～！

フォーラムは続く～よ、い～つまでも～♪　てことで、いつもどおりハガキ募集中です。イラスト、質問、意見、新コーナーアイデアなどどんどん送ってね！　あ、あて先イラストを描いてくれる人は、郵便番号103-8501をきちんと描いてください、担当ライターからのお・ね・が・い。

燃え！サタマガフォーラム
〒103
東京都 中央区 日本橋
箱崎町 24-1 (株)ソフトバンク
セガサターンマガジン「サタマガフォーラム」係

キミもサタマガフォーラムで僕と握手!!

青森県／ぞう大臣神さん

アラウンド ザ デジアナ ワールド

AROUND THE DIGIANA WORLD

デジタルカメラ入門講座その3

今回は、いよいよ実際のデジタルカメラの具体例を挙げながら、製品の選び方を指南していこう。まずは、25万〜81万画素クラスのエントリー〜中堅モデルを採り上げ、次回で、より上位のメガピクセル機を扱う予定だ。

マルチメディア通信

PROFILE

大谷和利

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh、Newton、デジタルカメラ、そしてステレオ&パノラマを中心とするクラシックカメラをこよなく愛す。近著に「Newton SPIRITS」（共著、NTT出版刊）。Macintosh専門各誌、デジタルカメラマガジン（インプレス発行）などに連載多数。多忙な日々を過ごす。

隔週連載 vol.28

情報ツール系デジカメ4原則

今回採り上げたエントリー〜中堅モデルのデジカメというのは、写真機としてのカメラというよりもビジュアル情報ツールと考えたほうがよい。

つまり、銀塩カメラ（従来のフィルムを使うカメラをデジカメと区別するためにこう呼ぶ）と同じような美しいイメージを残したり作品作りをするための道具ではなく、自分が見たものや風景をスケッチ感覚で記録して他の人に見せたり、雑誌の記事や時刻表などをメモ代わりに気楽に写すための情報機器の一種であるということだ。

もちろん、このクラスのデジカメのイメージデータでも、本誌の小さなゲーム図版程度の大きさで印刷するなら十分実用になる。しかし、普通の写真の大きさ（サービス判）程度の大きさでプリントすると、結構アラが目立ってしまうのだ。サービス判で銀塩カメラと互角に勝負するには、最低でもメガピクセル（100万画素）クラスの製品が必要であり、そこには歴然とした画質の差が存在している。

だからといって、エントリー〜中堅モデルのデジカメが一概に劣っているわけではない。イメージサイズが小さいためにデータ量も少なくて済み、コンピュータやインターネット上で利用する際にはかえって適切なイメージサイズだったりするからだ。要は適材適所。気軽にデジカメを楽しみたいなら、やはりこのクラスは無視できない。

そこで、個人的に情報ツール系のデジカメに求められる要素を整理してみると、1）撮ったイメージをすぐに確認できる液晶モニタが内蔵されていること、2）イメージをテレビやプロジェクターで表示して楽しんだり仕事に活用できるビデオ出力端子が装備されていること、3）撮影枚数を自由に増やせるリムーバブル（脱着式）なメモリカードを利用していること、4）コンピュータ上のイメージをカメラ側に逆転送して再生できること、の4点に集約される。もちろん、目的によってはこれらすべてを満たしていなくても実用になったり、反対に他の機能も欲しくなるだろうが、とりあえずこの4原則を満たしていれば、それは十分に「使える」デジカメと言えるはずだ。

25万画素クラス

このクラスで4原則をほぼ満たすのは、セガの「DIGIO」とカシオの「QV-11」および「QV-70」だ。

「DIGIO」は液晶モニタというより液晶ファインダといった感じだが、一応その場で再生してイメージを確認することができる。また、最近はメモリカードやフロッピーディスクを写真店に持ち込むとデジタルプリントしてくれるサービス（フジフイルムのF-DIサービスなど）も始まっているが、「プリント倶楽部2」と連携してシールプリントが作れる機能は業界の先駆けだった。

「QV-11」と「QV-70」は、メモリが内蔵の固定式だが、現在のデジカメブームの基礎を築いただけあって、今も使い勝手に優れた名機と言える。もっともイメージサイズは、どちらも320×240ドットどまりなので、画質的にはそれなりだ。しかし、割り切って使えば、十分楽しめる内容を持っている。

35万画素クラス

このクラスになると、一部の機種でメモリが内蔵固定式であったりはするものの、大半が4原則を満たしている。イメージサイズは640×480ドットで、印刷した場合でもそこそこ美しく仕上がる。

35万画素クラスは、どのメーカーもモデルチェンジを繰り返した結果、基本メカニズムについてはかなり完成度の高い製品を送り出してきているので、付加機能で選んでもいいだろう。

個人的なオススメはフジフイルムの「DS-30」で、この機種には3倍ズーム機能（35mmフィルム使用の銀塩カメラ換算で32〜96mmの広角系ズーム）が付いている。他にも、3倍ズーム付きの機種はあるが、そちらはどちらかというと望遠寄りのズームなので、スナップなどの日常使用では広角系のほうが使い勝手がいいだろう。

81万画素クラス

最近ではメガピクセル機が増え、しかも価格を下げてきているので中途半端な印象もあるクラスだが、少し前には高画質デジカメの代名詞だった。

このクラスには、エプソン、オリンパス、サンヨーの製品があるが、実は中身がほとんど同じ兄弟機。だからデザインで選んでも、そう間違いではない。個人的にはサンヨーの「DSC-X1」が質感も高く、気になる存在だ。

25万画素CCD搭載のエントリーモデルとして、情報ツール系デジカメの要素をそれなりに満たしたセガの「DIGIO」（税別29,800円）。

「DIGIO」は、プリント倶楽部のような街中の外部機器との連携で撮影イメージをプリントする仕組みを、他のデジカメに先駆けて構築した。

81万画素クラス（実イメージサイズ＝1024×768ドット）のデジタルカメラの中では、筆者が個人的に最もデザインが気に入っているサンヨーの「DSC-X1」。

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！

Arcade Express アーケードエクスプレス Vol.21

今週の新作タイトル 魚ポコ（ケイブ/ジャレコ）

レバー1本で操作する新種のパズル

魚ポコ うおぽこ

●ケイブ/ジャレコ●稼働中●パズル●2人対戦プレイ可能

「落ちゲー」ならぬ「打ちゲー」!?

今回はケイブ／ジャレコから登場する新感覚のパズルゲームを紹介。このゲームの特徴は、なんといっても簡単な操作方法とかわいいキャラクターにあり、美しいグラフィックと小気味よい効果音がプレイ意欲をわかしてくる。演出面にもこだわったのがこの「魚ポコ」なのだ。

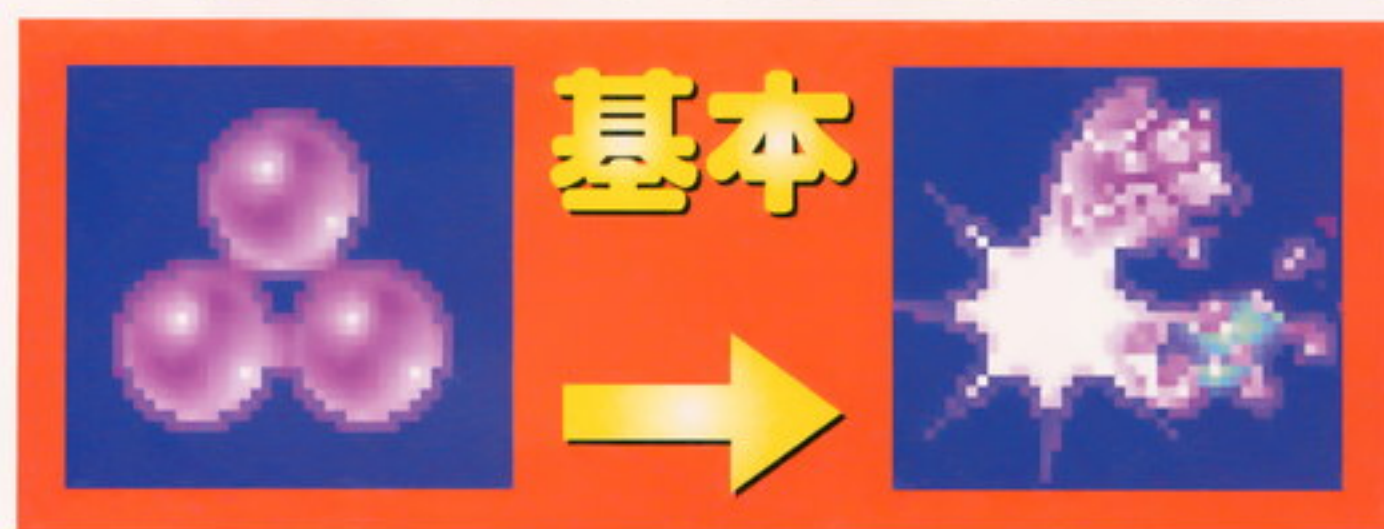
片手で気軽に遊べる

レバー1本だけで簡単に操作できるのが最大の特徴。空いた片手は自由なので、ジュースを飲みながら片手でプレイ、なんてこともできるんだ。

個性的な演出が◎

玉が小気味よい音と共にガラスのように砕ける演出。視聴覚を適度に刺激する小さな演出がプレイヤーを虜にする。表情豊かなネコも見逃せないぞ。

ステージは30面

ステージが進むにつれて潜水艦（プレイヤー）が深海に潜っていくという設定。潜れば潜るほど背景も移り変わり、登場する魚たちも変化していくのだ。

同じ色の玉を3つ以上そろえよう!

基本

唯一使用するレバーで行う操作は、玉を打ち出す力の調整とその玉の発射だけである。玉には色がついていて、画面上に配置されている同じ色の玉を3つ以上そろえると消えていく。画面上のすべての玉を消すとステージクリアとなり、玉を消さないと床がどんどんせり上がってきて、玉が枠（画面）からはみ出してしまうとゲームオーバーになってしまう。

ステージが進むにつれて、普通の玉以外にも、左下に記したような特殊な効力を持った玉も出現する。特殊玉は、その効力を把握して使用しないと、状況も一変してしまうので注意が必要である。例えば「上げ玉」なら、消した時点で矢印の方向に床がせり上がるんだけど、矢印が下に向いているときに消せば「下げ玉」となり、床を下げることもできるんだ。そのためには上げ玉を転がす必要がある場合もある。他にもいろいろな玉があるぞ。

特殊な玉

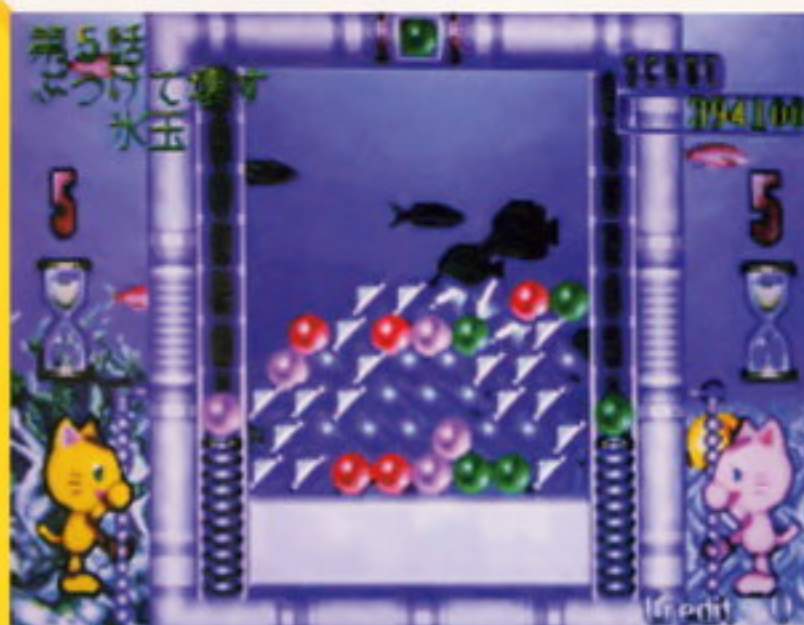
殻玉
隣の玉が消えると普通の玉になるんだよ

同化玉
直接ぶつけた玉と同じ色になるよ

上げ玉
消すと床が上がるよ。これが転がると……?

六角玉
絶対消えない玉なんだ。

爆弾玉
直接ぶつけると爆発するよ。

氷玉
直接ぶつけると割れて消えるよ。

床がどんどんせり上がるので、急いで玉を消そう。

レバーを下げることで打ち出す玉の場所とその力を決定する。ゲームに熱中するのもいいが、綺麗な背景とネコにも注目!

各ステージには題名もついていて、攻略のヒントともなる。よーく考えてみよう。

潜水艦

玉をぶつけると、レーザーで真下にある玉を消してくれるよ。

大連鎖を起こして爽快感にひたろう!

1グループの玉を消すことで次のグループの玉が消えることを連鎖という。パズルゲームの醍醐味だ。

ケイブより
レバー1本だけの簡単操作!! 新感覚のパズルゲームです。思った所に玉を打ち出して、30面制覇を目指そう！ ひとクセもふたクセもある特殊玉を利用することが攻略の近道。2人同時プレイも可能ですので、相手と協力しながら楽しく面クリアしてくださいネ。（もちろんジャマし合ってインカムを上げてくれてもOKだぞ！）

緊急特報!! 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

完成度 89.4+α%

●セガ●近日稼働予定
●対戦アクションゲーム
●アーケードゲーム
（MODEL3基板・STEP2）

今回は、リリースが間近に迫ってきた「オラトリオ・タングラム」の全登場機体の総力特集だ!! 続々と姿を見せる驚異の全貌に、もうくぎづけ!!

新タイ

不思議なチカラ見せてあげる

杖に祈りが込められ、氷の龍が目を覚ます。あたかも、彼女を守護するかのように……。

氷雪魔法系神聖機体 SGV-417-L ANGELAN エンジェラン

このエンジェランは、前作にはいなかったタイプの完全新機種。その容姿は、一見してわかるようにファンタジーの世界に登場する魔法使いの女の子のようだ。動きはふわふわとした浮遊感があり、決してスピードが速いというわけではない。だが、その弱点を補うだけのポテンシャルを秘めていることは確かだろう。また、彼女が右手に持つ杖からは、多彩な攻撃が繰り出されるのが特徴だ。どのような仕組みになっているかは不明だが、巨大な氷のドラゴンを呼び出したり、氷の弾を撃ち出すなど、まさに"氷の魔法"で相手を翻弄することは間違いない。

HAND SHOT	CRYSTAL BII	ROD SHOT
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

氷龍は両トリガーで呼び出すことができ、ターボショットとして使用した場合には数体の龍が現れ、相手めがけて体当たりをする強力な攻撃になる。他には、通常の氷弾や氷の柱、ひし形の氷の壁を作ったり、相手を氷づけにしたりなど多彩な攻撃を持っている。

FREE PLAY ©SEGA 1998

プの2体を加え11機種集結！

謎につつまれていたバーチャロイドたちを一挙大公開!!

召喚された氷龍は自動追尾で相手に向かって飛んでいき、口から数発の氷の弾を吐き出して攻撃する。

お待たせしました!! エンジェラン、スペシネフといった前作にいなかったタイプの機体から、ドルドレイやバル・バドスのようなリニューアル新機体、そして2タイプ存在するくアファームドなど、AOUショーで暴れていた11機種の姿をついに大公開だ!! 各機体、各トリガーの主な装備武器やその簡単な説明も併せてお届けするぞ!!

Dr.ワタリからのコメントだ！

「操作可能な12機種のうち、11機種をやっと公開できるようになりましたが、進化を遂げたバーチャロイドたちを気に入っていただけたでしょうか。前作と同じ機体を使うもよし、新機体を使うのもよしだと思います。『オラ・タン』はそんなに敷居の高いゲームではありませんので、発売されたらまずは一度プレイしてみてください」(Dr.ワタリ)

スペシネフがもつターボショットのひとつ。大きく膨張した光弾は、フィールド上を漂い始める。この光弾に、いかにして相手を誘導するのかがポイントになるだろう。

死神の裁き

怨恨呪詛的暗殺機体

RVR-37 SPECINEFF スペシネフ

SCYTHE	BOOMERANG	LONG LAUNCHER
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

メインとなる右武器は、両腕でかまえたロングランチャー。このランチャーは、大鎌としても機能し、近接時には相手を斬り裂き、離れた距離からは大地を割るすさまじい烈風を生み出す。また、背中の羽根はブーメランとなり、相手を捉えるために飛び立っていく。

死神のような容姿。暗殺機体としてのその不気味なイメージで、多くのファンを獲得しそうだ。

エンジェラン同様、このスペシネフも完全新機種だ。背中に大きな羽根を広げた機体は、腰が非常に細いためか、装甲もやや薄めといった感じだ。また、両腕で長いライフルのような武器を持ち、さらにその手には鋭いツメまで携えている。近接時には、ロングランチャーが大鎌となり、それを振り下ろして、死神のごとく相手を地獄へと導くぞ。

高機動型可変機体 RVR-42 CYPHER サイファー

天空を駆ける紅の翼

DAGGER	BEAM LAUNCHER	MULTI LAUNCHER
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

左武器のダガーは、相手につき刺さり、徐々にダメージを与えていくようになっている。また、両トリガーのビームランチャーは、攻撃状態やターボショットなどで、さまざまな攻撃形態になるようなので、どの状態がどんな攻撃なのか、早めに把握する必要がありそうだ。

機動力を生かした攻撃展開で、特に空中での性能が長けているおり、変形機構が取り入れられている点が特徴。さらに、両トリガーのビームのバリエーションをはじめ近接攻撃のリーチが長くなっているなど、武器性能もバイパーIIより、かなり向上しているようだ。

右手に装備されたマルチランチャー。どんな力が秘められているのか!?

グリス・ボックの本体は、真ん中の小さな頭と銃器を持つ細い腕の部分。

数本のビームが、軌跡を残しながら相手を貫こうとしている。サイファーの、ジャンプダッシュ両トリガー攻撃だ。

空中から地上にいる相手に向かって、数発のミサイルが放たれた。攻撃は強力なのだが、空中での制御能力から考えると、これはやや危険な行動なのかも。

大きな武器セットのようなものを背負ったグリス・ボックは、ミサイル攻撃をメインとしている。特に、ターボショットを放ったときのミサイルの数は圧巻で、針山のように、ミサイルで身を覆われるのだ。機体のスピードも並以上か!?

超武装

多目的火力装備満載機体 SAV-326-D GRYS-VOK グリス・ボック

OVERHEAD LAUNCHER	SHOULDER LAUNCHER	MISSILE LAUNCHER
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

両トリガー攻撃のショルダーランチャーや、右トリガー攻撃のミサイルランチャーなど、この機体の攻撃はとにかくミサイルにつきる。また、爆風で自分までダメージを受けるような、巨大ミサイルも装備しているのも、この機体ならではだろう。

右腕のクロウからは、前作のドルカスと同じような、赤く燃えるファイヤーボールが放たれる。

突撃あるのみ！

超重装甲突撃型機体 RVR-68

DORDRAY ドルドレイ

DRILL	V HURRICANE	CLAW LAUNCHER
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

左腕のドリルは、相手にヒットするとしばらく食らいつき、機体の装甲を削り続ける。追尾性能もよく、相手にとっては厄介な武器となるはず。また、ダッシュからそのまま突進体当たり攻撃をすることも可能。相手を正面に捉えたときが、攻撃のチャンスだ！

重量感あふれるドルドレイは、左腕のドリルが特徴的な機体だ。このドリルは、障害物に接しながら放つと、壁を貫通して相手を捉えるという恐るべき機能が備わっているのだ。また、機体にはカタカナでドルドレイとペイントされているあたりユーモアを感じる。

ターボ近接攻撃は、右手のクロウでアッパーを繰り出す。ただでさえパワフルな機体に、こんな攻撃を食らったらひとたまりもない。

右腕に内蔵されたランチャーから、リングレーザーを放つバル・バドス。この腕もE・R・L・1。

©SEGA 1998

フィールドを軽快に走り回るバル・バドスは、機敏な動きで相手を惑わす。E.R.L.（Ejectable Remote Launcher）という、遠隔操作機構を搭載した武器は、前作のバル・バス・バウのビットと同じようなものと考えてもらっていいだろう。

しゃがみ両トリガー攻撃は、E・R・Lを飛ばして、写真のようなリング状のフィールドを作り出す。バル・バドスの両サイドに出ている2つの表示が、何を意味するのかは今のところ不明。

行動予測不可能

難解系多機能型試作機体 XBV-819-TR

BAL-BADOS バル-バドス

THIGH LAUNCHER	BEAM LAUNCHER	HAND LAUNCHER
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

残像を出しながら飛んでいくE.R.L.からは、浮遊機雷やリングレーザーなど、さまざまな攻撃が繰り出される。しかも、このE.R.L.は最大で4つまで射出可能だ。ちなみに、バル・バドスの各トリガーの武器は代表的なもので、状態や状況などによって変化する。

超火力強化型機体

RVR-33 APHARMD S

アファームド・ザ・ストライカー

KNIFE	GRENADE LAUNCHER	FUNNY LAUNCHER
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

肩にキャノンタイプのグレネードランチャー、そして右腕にはミサイル攻撃が可能なランチャーが装備されている。そして、腰にはナイフを携帯しており、アファームド・ザ・バトラーまでとはいかないまでも、十分な近接格闘戦が行える。

アファームドが持つ格闘戦能力を落とし、ランチャーなどの武器を装備。トンファーの代わりにナイフを携帯させ、機動力はそのままに、火器類の攻撃力が向上しているのがこの機体だ。

火器類を強化。この機体には、手持ち型のランチャーがとてもよく似合う。

左肩のグレネードランチャーによるターボショット。この武器にしても、アファームドからは戦場の匂いが伝わってくる。トンファーがなくなったからといって、熱い戦闘スタイルまでもが失われたわけではない！

戦場のエキスパート誕生！

左の写真は、遠距離でしゃがみトンファーをターボショットとして使用した場合のもの。ソニックウェーブが強力になり、竜巻化して相手を襲う。トンファーによる加速やキャンセルなど、トンファーの持つ能力が前作よりも弱体化しているように感じられた。気のせいであってほしいが……。

前作のアファームドの戦闘スタイルを、より接近格闘戦向けに受け継いだ機体。もちろん、両腕には超強力な破壊力と、追撃能力を備えたトンファーを装備している。ただ、銃器類がショットガンから、威力の弱いイングラムタイプのマシンガンに変更されているため、相手に離れられると手が出しにくくなるといった弱点も目立った。間合いに入り込んだ相手は絶対に斬り倒せ！

近接距離は我、絶対領域

超格闘対応機体

RVR-39 APHARMD B

アファームド・ザ・バトラー

GRENADE DISCHARGER	TONGFER	SUB MACHINEGUN
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

両腕には、近接用武器のトンファーと連射のきく銃器マシンガンを装備。また、ボムがナパームタイプに変更されており、ドーム型の爆風ではなく、爆発による火柱程度にとどまっている。このナパームは、ターボショットとして使うと長い距離を転がっていくぞ。

青いイナズマ再び

高汎用性標準機体 MBV-707-F
TEMJIN テムジン

POWER BOMB	SWORD	LONG LAUNCHER
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

右手に装備されたソードは、近接戦用武器としてだけではなく、遠距離用武器のロングランチャーとしても機能するようになっている。また、左手からは、着弾すると爆風を起こすパワーボムが投げられるのだ。この爆風は、ダッシュなど機体の状態によって変化する。

バランスのとれた標準機ということもあり、初心者が最初に使うにはいい機体だろう。武器の仕様にも、特に目立った変更点もない。よって、前作と同じような戦術が通用する唯一の機体と言ってもいいだろう。また、前作でテムジンが使った技、グライディング・ラムに代わるものもあるようだ。

ターボ近接攻撃は、ハートがいっぱいのラブリー攻撃だぞ!!

ダッシュからの左トリガー攻撃は、ボムを相手に向かって投げつける。ボムは、手元からはなれて一定時間がたつか着弾すると爆発して、ダメージを与える球状の爆風を伴う。

高機動型可憐型機体 RVR-14
FEI-YEN Kn フェイ-イェン・ザ・ナイト

SWORD	BEAM IRRADIATOR	HAND BEAM
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

ボウガンは失ったが、剣がその代わりの役割をつとめており、基本的な攻撃の弱体化は見られない。それどころか、近接攻撃の間合いが広くなっているみたいで、スピードを生かせば近接格闘戦も十分にこなせるだろう。

フィールドを可憐に舞うフェイ-イェン・ザ・ナイト。細い身体から繰り出される、チクチクした攻撃は健在。もちろん、一定以上のダメージを受けるとちゃんとハイパー化もする。

ココロのハートは熱く燃えている!

肩から放たれるレーザーの威力は、今作になっても健在である。しかも、さまざまなバリエーションを得たレーザーは、他の機体からみれば脅威以外のなにものでもない。

両肩が放つ悪魔の光

高性能光学兵器装備重攻機体 HBV-502-H
RAIDEN ライデン

GROUND NAPALM	LASER	HYPER BAZOOKA
左トリガー攻撃	両トリガー攻撃	右トリガー攻撃

左トリガー武器がナパームとあるが、前作のボムと似たようなものと思ってもらっていい。右手にはバズーカを携え、前作のライデンのイメージをそのまま受け継いでいる。また、レーザーがいろいろと変化するので、用途に応じた使い分けが必要とされるだろう。

レーザーのエネルギーを使用したと思われる、サンダーボム（仮）という左トリガー攻撃も確認!!

いよいよリリースまでのカウントダウン開始！続報を待て!!

OFFICIAL CORNER

PRESENTED by SEGA

AM2 AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

AM2研 EXPRESS WEEKLY Special Vol.91

システムおよびバランスに劣らないほど、こだわった設定から生まれた「バイパーズ2」のキャラクター達。今回からは彼らのバックボーン他に、詳しく迫るぞ！

本格稼働まであとわずか

いくぜ！ ALL CHARACTER CHECK!! NO.1

FV2 FIGHTING VIPERS 2

●セガ
●今春稼働予定
●対戦格闘
●MODEL3 基板（STEP2）

"ALL CHARACTER CHECK!!"前編となる今回は、新キャラ3人に焦点をあててみた。プロフィール、バックストーリーの他、各自の特性や固有技の一部も同時掲載しているので、今から使用キャラを決めてみては？

EMI エミ

PROFILE

性別：女性　年齢：12歳
得意技：寝ころんで暴れる
性格：元気で明るく生意気、根はクールで頭が良い

STORY

アームストンシティ（本作の舞台）の名門私立小学校に通う。家庭の事情で機械工学の大家でもある祖父の元に預けられていたが、ある日のこと、その祖父が何者かに拉致される。これを知った彼女は直後、市のコンピュータをハック。そして祖父がB.M.の下にいることを突き止めると、すぐさま祖父からもらった"TEDDY MECH"を背にバイパーとなって救出へ向かうのだった。

CHARACTER'S POINT

トリッキーな動きが魅力

注目の女性新キャラ・エミは、寝ころんでからの攻めや、背中のクマを活用した攻撃が得意。寝た状態からヘッドスプリングや雑巾掛けをしたり、クマの足からのジェット噴射で空を飛んだりなどなど。通常の格闘技とかけ離れたトリッキーな挙動が、使って遊べて、見て楽しめる、そんなキャラに仕上げているぞ。篠原ともえ似の奇妙なステップにも要注目。

寝ころび中は相手の攻撃を避けることも可能だ。

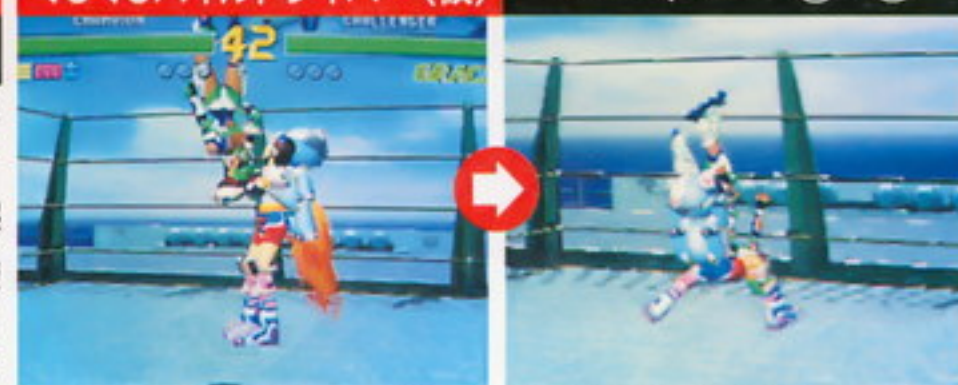
腕に注目。最新版ではこのように、エミの腕が電光掲示板と化していたのだ。英字に平仮名、片仮名と様々に表示され、中には「何それ?」なんて思うものも。必見だ。

キックコンビネーション（仮）　⇩Ⓚ Ⓚ Ⓚ

蹴り上げから入る、足技のみで構成されたコンビネーション。初弾が中段判定で、なおかつそれぞれの連繋スピードが速いので、使い勝手は上々だ。主に地上戦で使うことになるだろう。

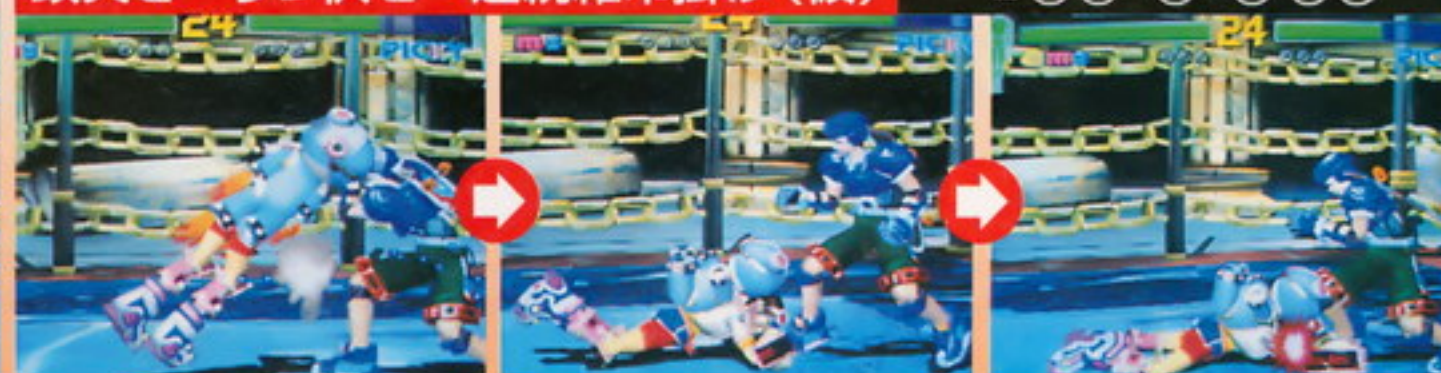
寝ころび～キック（仮）　（寝ころび中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

寝ころびからの技が豊富かつ強い。これはその中の一つで、寝ころびから前転、そして蹴りを出すもの。さらにⓅ+Ⓚ+Ⓖを入力すれば再び寝ころぶことも可だ。

エミエアリアル（仮）　（両者空中・接近して）Ⓟ+Ⓖ

ハニー他が使うことでお馴染みの空中投げもある。

ぐるぐるパイルドライバー（仮）　⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

「おりゃおりゃおりゃー」と抱えた相手を回しながらクマのジェット噴射で飛び立ち、パイルドライバーへ。ダメージは大きめ。

パンチコンビネーション～寝ころび（仮）　⇨Ⓟ Ⓟ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

軽い拳骨からショートアッパーへつないだ後、仰向けに寝る。このように連繋の終わりに寝ころぶ技も結構多い。また、余談だが寝ころび中は前後に移動したり、ジャンプすることもできるぞ。

頭突き～うつ伏せ～連続雑巾掛け（仮）　⇘Ⓟ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ Ⓟ Ⓟ

ジェット噴射と身体全体をフル活用した頭突きから、うつ伏せに寝た後、地べたをはうような挙動で攻撃。他のキャラでいうアッパーコマンドで、頭突きが出るあたりがなんとも小学生らしい。

BMXライド
⇩⇩

BMXに乗車。ここからは前後に移動、ジャンプ、攻撃などができる。ただしガードは不可能。

BMXウイリー（仮）
（BMXライド中）Ⓟ+Ⓚ

BMX乗車状態から出せる技の1つ。この他、ⓅでパンチⒽⓅで後輪攻撃などが出せるぞ。

BMXライドDX（仮）
（BMXライド中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

普通に乗った体勢から曲芸を披露しつつ前方へ移動。余裕を見せながら勝つ。それが彼の真髄か!?

BMXアンダー（仮）（BMXライドDX中）Ⓟ

曲芸から一転、降車してBMXで足元をすくう。なお、DX（仮）中であればいつでも出せるぞ。

BMXキック（仮）（BMXライドDX中）Ⓚ

後輪を軸に中段回し蹴りを繰り出す。下段判定のBMXアンダー（仮）と併用するのが常套か。

BMXスラップ（仮）
Ⓟ+Ⓚ

BMXを移動手段としてでなく、純粋な武器として使用する技。身体全体を大きく回転させながらBMXを振り回すため、くらった相手はきりもみしながらダウンするぞ。ちなみに、さらにⓅを入力すれば連続してBMXを振り回すことも可能。

投げ技（仮）
⇦Ⓟ+Ⓖ

相手を抱え上げながら逆方向に向き直し、パワーボムへ持ち込む。パッと見は少々地味だが、敵との位置を入れ替えたい時などに重宝するだろう。

CHARLIE
チャーリー

PROFILE
性別：男性　年齢：17歳
得意技：自転車技
性格：血の気が多くケンカっぱやい、負けず嫌い

STORY
アームストンシティにある、ピッキーと同じ学校に通う高校生。BMXの達人として世に名をしらしめていたが、幼少からのライバルであるピッキーがバイパーになったことに対抗心を燃やし、自らもバイパーになることを決意する。ちなみに、幼い頃両親に捨てられたため、教会の黒人シスターが母親代わり。

CHARACTER'S POINT
華麗なBMX攻撃で唸らせろ！
あまりの美しさに自ら陶酔できるほど華麗なBMX技の数々が魅力。ウケを狙いつつ闘いたい、そんな人にオススメだ。ただ少々使いにくい感のあるテクニカルキャラなので注意。

BMXに乗車してからの技は派手なものばかり。

MAHLER
マーラー

PROFILE
性別：男性　年齢：22歳
得意技：プロレス技
性格：寡黙、正義感、使命感が強い

STORY
市長であるB.M.と、血縁関係にあると噂される謎の男。親族としての使命感か、B.M.の手によって腐りきった市政に、正義を取り戻そうと闘っているらしい。ちなみにこの2年間、ナッツクラック界から姿を消していたが、一説によるとアームストンシティを離れ、覆面プロレスラーとして技を磨いていたのではないかといわれている。

CHARACTER'S POINT
一切の死角を感じさせない万能型
破壊力のある打撃に多彩な連撃、加えて豊富な投げ技とほどよくバランスが取れているため、臨機応変な攻めが可能。使いこなせば間違いなく上位クラスを狙えるぞ。

上中下段と豊富に揃った打撃に10数種類の投げ技（騒投げ含）。勝てなきゃ変か？

ジャーマンスープレックス
（背後から接近して）Ⓟ+Ⓖ

背中を向けた相手につかみかかり、スープレックスへと持ち込む。前作からの継承技だ。

ナックル（仮）
⇦Ⓟ+Ⓚ

ピッチングするようなモーションから、相手に殴りかかる。さらにⓅを2回入力すれば連撃に派生するぞ。

カカト落とし（仮）
⇦Ⓚ+Ⓖ（溜め可能）

大きく足を振り上げ、敵の頭上あたりを強襲する。普通に出すと単なる中段判定なのだが、Ⓚ+Ⓖボタンを押し続けることでカカトにエフェクトがまとうと同時に、ガード不能判定となるぞ。

ハリケーンパンチ
⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ

一瞬後方に身を引きながら力を溜めた後、身体全体をバネのようにしてストレートを繰り出す技。攻撃判定は中段で、ヒットした際は大きく相手を吹き飛ばせる。ダメージの方も結構高め。

投げ技（仮）
（接近して）⇩Ⓟ+Ⓖ

垂直落下式DDT。ちなみにこの他、ピーナッツクラッシュなど、様々な投げ技を所持。相手の投げ抜けコマンドを撹乱させろ。

ハイキックコンビネーション（仮）
ⓀⓅⓅⓅ

上段キックからジャブ、ボディブローとつなぎ、アッパーでしめくくる。この連撃に代表されるように、パンチやキックなどいろいろな技からコンビネーションへ派生するのもマーラーの特徴。初心者でも手軽に爽快感を味わえるキャラの1人といえるだろう。

SEGA AM R&D分室 OFFICAIL

FLAT OUT!

LAP. 02

連載第2回目の今回もリリースされたばかりの「セガラリー2」の最新情報を中心にお届けするぞ。まずはゲームモードの選び方からサイドブレーキの使い方まで、基本を押さえていこう。攻略は次号から開始するのでお楽しみに！

SR2 セガラリー2レポート REPORT Vol.5

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

●セガ●稼働中（DXタイプ）●レース●MODEL3基板（STEP2）

「セガラリー2」How to Driving

「セガラリー2」もリリースされて数週間。すでに完走してエンディングまで見た人も多いんじゃないかな？　そんな前作よりも取っつきやすい「2」だが、コインを入れて何も考えずに走っていても完走は難しい。また、自分に合ったマシンを見つけて、そのマシンの特性を考えた走り方をしていかないと1位になるのも難しいのだ。というわけで、ちょっと初心者向けではあるが、もう一度ゲームモードから簡単な攻略法まで解説していこう。これを知っているのと知らないのでは、走り方や考え方もガラリと変わってくるはずだ。

その1 ゲームモードの選び方

ゲームモードは4コースを転戦していく「チャンピオンシップ」と各コースを周回する「プラクティス」の2つ。いきなりチャンピオンシップを極めるのもいいが、すぐに完走は難しいだろう。自分がタイムアップしてしまうコースをプラクティスで練習してから再度チャンピオンシップに挑戦すれば完走も時間の問題となるはず。まずは「SNOWY」あたりを練習するとイイかも。

ちょっとお金がかかるかもしれないが、コースを覚えるには練習が一番。その方が上達も早い。

SEGA RALLY 見どころポイントその① アドバタイズデモ

「セガラリー2」のアドバタイズデモは見たかな？　中でも、プロラリードライバーの藤本氏（カローラ）と片岡氏（ランエボV）のデモプレイは必見だ。また、プレイ後（クリアしなくても可）には、自分の走りがデモで流れるぞ。知ってた？

2人はゲームへのアドバイザーでもある。

次のプレイヤーが気になるけど見ておこう。

その2 マシンの選び方

マシンは合計で6台あるのだが、前号で紹介したように4WD、FF、MRと大きく分けて3つのタイプがある。トータルの走行性能を取るなら4WDだが、FFもMRもそれならではの良さを持っているのも事実。実際にドライブして自分にあったマシンを選ぼう。実は4WDも特性別に2種類あるのだが、それはまた攻略に入ってから詳しく紹介するのでお楽しみに！

エスコートとカローラは4WDだが、リアを振りやすい。タイムを縮めるならこの2台か？

ターマックではかなり速いプジョー。しかし「SNOWY」でどこまで頑張れるか？

もっとも安定した挙動のインプレッサとランエボV。最初はこの2台でコースを覚えつつ、慣れるのが○。

最高速は伸びるが、挙動を乱しやすいストラトス。慣れさえすれば速くなる？

その3 ミッションの選び方

ミッションはATとMTが選べるが、やはりパワーバンドを有効に使えたり、シフトダウンによるエンジンブレーキを利用できるのでMT車のほうが有利になる。ただ、スピード自体に圧倒的な差はないので、ATでも極めればヘタなMTよりも速く走ることは可能だ。ちなみにMTでもシフトチェンジは前作ほど多くなく、タイトなヘアピンで3～2速に落とすくらいだ。

自分の思い通りにマシンをドライブしたいのならやはりMT。分室スタッフも強調している。

アクセルワークとブレーキだけで走れるAT。コースを覚えたら、次はMTに挑んでみては？

その4 視点の選び方

視点は好みによるものが多いのでどちらが優れているかは一概に言えない。ドライバー視点は視界が非常に良い反面、ドリフトに入ると進行方向が見えなくなるのが難点。対して後方視点は、コースに対するマシンの位置関係は認識しやすいが、前方の視界が悪いのが難点。ただ、ドリフト中も進行方向が見えるため、ストラトスには向いている視点かもしれない。

迫力のあるドライバーズ視点。実際のラリーの雰囲気が味わいたいのならこっちだ。

マシンがどんな状態かわかりやすい。ただ、コーナリングのタイミングが上と微妙に異なる。

その5 コーナリング方法

前作ではブレーキングでフロント荷重を増やしてアクセルオンでドリフト……のように荷重移動を意識しないとうまくドリフトに持ち込めなかったが、「セガラリー２」では基本的にステアリングを切っていけば自然とリヤが流れ、楽にドリフトに持ち込めるようになっている。路面のグリップによって変わってくるのは、ドリフトに入ってクルマが横に向いた状態での横滑りの度合くらいだろう。当然グリップが悪いと横滑りは激しくなるので、早目に切り込みが必要、というわけだ。

グラベルはややグリップが落ち、凹凸でハンドルが取られやすい。しっかりと握っておこう。

もっともグリップのいいターマック。スムーズなコーナリングを心がけよう。

早めの操作が必要な雪面。さらに場所によりミューが異なる。

その6 サイドブレーキの使い方

サイドブレーキはヘアピンなどのタイトコーナーで強制的にテールスライドを誘発するために用いる。車速を100km/h以下にしてステアリングを切り、サイドブレーキを引くとリヤがスライドを開始するというわけだ。ただ、絶対に使わなければならないわけではない。

「DESERT」をのぞく3コースには１つ以上ヘアピンが設けられている。

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 見どころポイントその② 観客や動物たち

実際のWRCの雰囲気を再現したというだけあって、細かい部分も凝っている。特に、カメラをかまえて車が近づくと逃げ出す観客はリアル。また「DESERT」にはダチョウがコース脇にいるが、実はゆっくり近づくと逃げ出さないのだ。

芸が細かい観客。逃げ足も速い（笑）。

実際のラリーでは動物にぶつかることもある。

セガラリーストのための ラリー入門講座 第2回 '97「WRC」を振り返る

今年もすでに3戦を終え、三菱2勝、トヨタ1勝という状況だが、昨年は三菱とスバルの一騎打ちだった。チャンピオンドライバー、マキネンを擁する三菱と、マクレー、エリクソン、リアッティの3人で挑むスバルだが、結果は、ドライバーズ・チャンピオンが三菱のマキネン（２年連続）、マニファクチャラーズ・チャンピオンがスバル（３年連続）となった。特にスバルのマクレーは、年間5勝をあげながらも、リタイアが目立ち、わずか1ポイント差でチャンピオンを逃している。といった劇的なタイトル争い以外にも、選手権枠の拡大、トヨタの復帰＆サインツの電撃移籍、プジョーの躍進など、WRCの新たな幕開けを感じさせる'97年だった。'98年も昨年以上のドラマを期待したい。

'97年チャンピオンはランエボⅣを駆るトミ・マキネン。今年は３年連続を狙う。

Information from AM分室

いよいよ、始まりました「セガAM分室コーナーFLATOUT!」。今回はその第２回。これからもどんどん分室情報・セガラリー関連情報をお届けしますので皆さんよろしく。さぁ！　そろそろ巷にも「セガラリー２」が登場してきたころですね。遊んでもらってるかなぁ？　対戦はもう少し待ってね。

さて今週は、「セガラリー２」に開発協力をいただいた、藤本吉郎さんの情報です。この本が発売される３月13日から15日の３日間、タイで（アジアパシフィック・ラリー選手権）が開催されます。藤本さんはグループAに出場予定。もちろん優勝の筆頭候補です。皆さん日本の空から応援しましょう！(AM分室／町田)

お便り・質問大募集!!

当コーナーでは、「セガラリー２」に対しての質問や意見、感想などを募集しています。責任を持ってAM分室スタッフに届けるので、ハガキ、封書などで下のあて先まで送ってください。採用者にはプレゼント（まだ未定ですが）をお送りします。

あて先
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

「ラストブロンクス」関連商品情報第3弾!!

セガAM3研 Rush!!

SEGA AM R&D DEPT. #3

「ラストブロンクス」(以下ラスブロ)がPC(パソコン)に移植された。移植を行ったのはセガPC研究開発部。その見どころをアシスタントマネージャーの中山氏にうかがった。

PC版はよりパワーアップして登場!

LAST BRONX
ラスロブロンクス

——PC版「ラスブロ」の特徴は?

中山 まず「電脳戦機バーチャロン」に続き、アーケード版の直移植を実現したことです。アーケード版のキャラクターや背景のグラフィックデータを使用できるモードを追加したことで、よりオリジナルに近い「ラスブロ」を体験してもらえるでしょう。もちろんサターン版のキャラも使用可能ですし、マシンのスペックに応じてゲーム画面の設定を自由に変更できます。また、通信対戦機能を標準で装備しており、LAN、モデム、クロスケーブルを使用すれば、離れた相手とも自由に遊ぶことができます。

——移植をする上で苦労された部分は?

中山 やはり「アーケード版をPCという限られたスペックのマシンで、どれだけ忠実にかつ、快適にプレイできるか?」ということに尽きます。特にロースペックのPCでも遊べるモードを準備しなければいけないため、アーケード版ではすべてポリゴンによって表示していた背景を、PC版ではそれに加えて平面の一枚絵に描き直したモードも準備しました。どの角度からでも見ることができるポリゴンの背景を、違和感がないよう平面のグラフィックで表示することは結構大変でした。サターンとは違いPCではスクロール機能も持っていませんし。また「どこまで高速に動かすことができるか?」ということが最後までポイントでした。最終的には本当に速くなりました。プログラマーさんのおかげです。

——PCゲームの特徴を教えてください。

中山 PC版の特徴といえば、マシンのスペックによってゲームの遊び方を変更していける点にあると思います。我々は幅広くPCのユーザーに遊んでもらえるよう、ロースペックでも動作するように開発しています。

——最後に読者へ一言。

中山 我々はPCでもゲームを十分楽しむことはできるし、さらにPCならではの遊び方があることを、もっと広く知ってもらいたいと思います。今後は「ラスブロ」のようなアーケードからの移植タイトル以外にも、オリジナルタイトルを予定(「アドバンスド大戦略98」(4/2発売予定)) しています。ご期待ください。

(セガ PC研究開発部 パブリシティ 中山年郎氏)

アーケードのクオリティをそのまま移植。プラスPCオリジナルモードとして「空手コンボ練習モード」「チームバトルモード」「サバイバルモード」などがあるぞ。また、何といってもPCならではの「通信プレイモード」が見どころ。環境の整っている人はぜひプレイせよ。

PC版「ラストブロンクス」好評発売中!!

PC版「ラストブロンクス」動作環境は下記の通り。(発売中/8,800円)●OS―Windows95日本語版専用●CPU―Pentium 133MHz以上(推奨:MMX Pentium 166MHz)●メモリー32MB以上●ハードディスク空き容量―35MB(推奨:65MB)●CDドライブ―4倍速以上●画面解像度―640×480、256色モード以上●操作―キーボード、4ボタン以上のゲームパッド

AM3研ベ~あ~氏より オススメのお言葉

アーケード版プロデューサーとしてPC版では監修作業をメインに行いましたが、今回はキャラクターのモデルなどアーケードのデータをそのまま使用することができ、特にビジュアル面において強化された高いレベルの移植が実現できたと思います。また通信対戦にも対応するなどサターン版とは違った楽しみ方を提供できたと思います。ぜひプレイしてみてくださいね。

(セガAM3研 安部顕信)

PRESENT!

今回は下の各賞品をプレゼントします。ほしい人はハガキに住所、氏名、年齢、TEL、ほしい賞品、ラスブロに一言を書いて、下のあて先まで送ってください。締め切りは3月27日(金)必着のこと。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

▼ポスター 5名

◀PC版ソフト 1名

▼店頭用ポップ 5名

あて先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「AM3研ラッシュラスブロプレゼント」係

セガAM3研公認企画 Vol.51

電脳戦機バーチャロン クロスオーバー XOVER（仮）

Written by 鈴木ドイツ

於鑼丹 バ光 電戦教団 バーチャロンの光 バ光

“バ光”は“ばひかり”って読むんですのよ、みなさ～ん

鈴木ドイツ（以下ド）■つーわけで、今年もやってまいりました。恒例、春のバ系同人誌祭り！　そうそう。こっちのページからもう始まってるんだよね、油断は禁物！

カトキハジメ（以下ハ）■春の選抜甲子園じゃないっつーの。

ド■では、選手の入場っす！

ハ■げ、マジ？

ド■なわけねーか。右ページでそれぞれの紹介をやっているから、オレたちはここで一言ずつコメントをブチかましていきましょう。

ハ■すっかりバ光がチャロン同人のフォローコーナーと化した感じだよな。そうそう、前回は掲載に当たって一部確認が不十分だったみたい。あと、全部フォローしきれなかったのもスマン。なんせ、オレたちの足で調べただけだったんで。

ド■そうそう。って、掲載したの、オレなんだけどさー。

ハ■なら、あんたが言えー！

ド■てわけで、全国から送られてきた同人誌の一番目は！　神奈川県の**DN社**。「**VIRTUAL COMPLEX**」ほか。

ハ■ごまかすなー！　まあ、これだけの本を作るのは大変そうだよなあ。ギャルなのは表紙だけで、読ませてくれるし。

ド■ボイニューの方はもう１枚あって、冬コミのレポート。フットワークも軽くてエライよね。

ハ■チャロン魂が熱すぎるぜ。

ド■次は大阪府の**ずんちゃか**。「**NIRVANA2**」。バッチもいっぱい送ってくれて、サンキュー！

ハ■オレ、かなり好き。一人でていねいに作るのっていいよな。表紙がもうちょっときれいだったら、もっとイケたんでは？

ド■埼玉県代表、**黒盗賊**の「**電脳アイドル麻雀戦機**」。

ハ■「ちょっとヤンキーだけど根は純情なフェイ-イェン」てのも珍しい。不思議少女（？）のバルとの掛け合いがなんか、もうでき上がっちゃってる感じ。続きが気になる。

ド■さらに、福岡県出身、**魚町野獣会**の「**AERIAL KISS**」と「**MEGA**……」ああー、誌名が長えよ！

ハ■ちゃんとうまいよ。このＨ本。しょ、少年の方は、チャレンジ精神に敬服、つーことで……。

ド■栃木からきた**PROJECT PARADISE-21**の「**ばちゃメタル**」。

ハ■昔、バルの替え歌を送ってくれた人とは違うんだよな。40曲以上あって、かなりのボリューム。いいぞ。

ド■東京都からは、**コモエスタ秋葉原**。「**遺跡パワー健康法**」が来た。

ハ■これ作ってる人、女性なんだよな。女のコのドリームが独自の言語空間作ってて、野郎には立ち入り難いものを感じるなあ。月刊で出してるそうで、ハンパじゃないね。

ド■最後はこのコーナーでもお馴染み？　東京都の**ディスクブレーキ**。投稿者は北海道の**もののけ**。

ハ■CD-Rでの投稿って、今後画集系には増えるだろうな。独自の世界を形成してる。MS少女版もサンクス。

ド■詳細は右ページで。夏コミも待ってるぜー！　常時投稿歓迎っす。

電脳戦記 バーチャロン XOVER クロスオーバー・ファン Fun!!

■うれし、はずかし、初投稿！　なのだ。

MBV-04-G TEMJIN

↓プリティー！　なんかこの人の女のコの好み、もうわかったような気がする。Funの字が徳間チックなのはご愛敬。住所氏名教えてね。

電脳戦記 バーチャロン XOVER クロスオーバー・ファン Fun!!

SRV-14-A FEI-YEN

大阪府　霊四Ｃ

大阪府　守谷Ｔ教授

↑こーゆー少女化もあったのね。ホームズの宿敵な感じのPNもいい感じ。

VIRTUAL ON VIPERII vs FEI-YEN

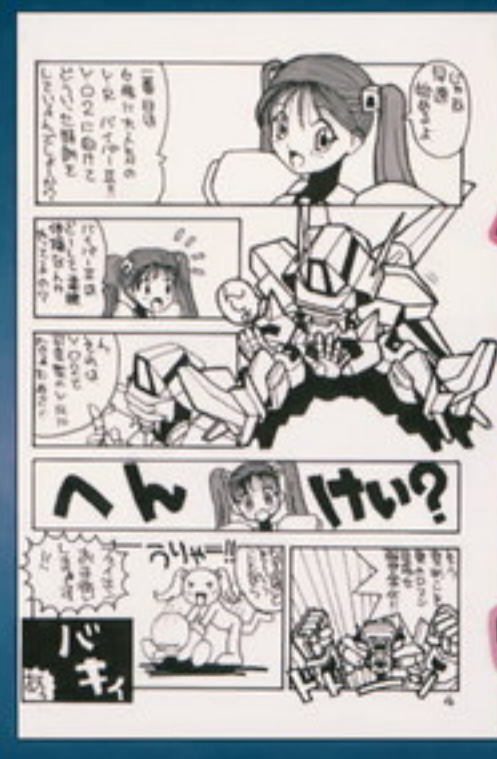
↑インビな感じがいいぞ！　だんだんそーゆーコーナーになっていくような気がする。それもまた歓迎～。

祭 恒例!? 春のバ系同人誌祭り！

VIRTUAL COMPLEXほか

DN社

真剣に気合いの入った一冊。「XBAND」版バーチャロンへの愛ある批判や有○画伯へのインタビュー、バ系お宝発掘記事など読みごたえ十分。ボイニューことVOICEニュースはしっかりしたDTPな作りのカラーコピーペーパー。読ませます。

NIRVANA2

ずんちゃか

個人的な思い入れでとうとう一冊できてしまった、という感じ。絵はうまいしポップ。「オラタン」以前の制作なので「VO.2」と書いてあるのは仕方ないところ。同封のバッジも全機種あり。えらい。

電脳アイドル麻雀戦機

黒盗賊

タイトルはもちろん中身も「アイドル麻雀ファイナルロマンスR」にインスパイア（？）された一冊。全編4コママンガ。バウ少女とフェイのかけあいがねー、かなり変でいいのよ。バイパーのみ、美少年という解釈も新。

AERIAL KISS

MEGATECH BODY VARIATION

金町野獣会

前回、エロが足らん、と書いたらしっかり送ってくれた姿勢に感謝！ VR.少女たちのHなマンガは5編。絵はどれも水準以上。もう一冊はなんとVR.少年のHもん。バーチャロンにもついにやおいが導入！ これでいっきメジャー街道？

ばちゃメタル

PROJECT PARADISE-21

かぎりなく熱いバ系替え歌集。元歌はほとんどアニメ主題歌なので、誰にも無理なく歌えるはず？ セガカラとタイトーX2000の曲番号付きなのが超えらい。歌としてまとまりすぎていてクレージーな部分が少ないのはもう一歩。

遺跡パワー健康法

コモエスタ秋葉原

これは不思議な世界だなあ。金子國義みたいなタッチのVR.少年とか。女性の目からバーチャロン見るとこうなるのね、つーのがよくわかる一冊。ゲーム大会のレポートもあり。月刊で出している、というところにも、う、素直に脱帽です。

V.R.G.SYSTEM CD-R

ディスクブレーキ

かつて、カトキ画伯が夏コミでディスクを買ったが98フォーマットにつき読めず、という不幸な？ 経緯を経てCD-R化されての再投稿。もののけの描くVR.少女は独特のほんわかしたテイストがあって○。

意見要望、質問、イラスト、VR.少女お名前等は、
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）『セガサターンマガジン』編集部「電戦教団バ光・於鐶丹」係まで。
採用者にはもれなく、コレクター垂涎のVR.少女テレカをプレゼントだよ。

HELLO!! CAPCOM Vol.48

ガレージキットやミニゲーム、ドラマCDなど、今週もカプコンファンのための情報が盛りだくさんのハロカプ。皆さん、応援よろしく頼むぜ！

闇の住人がガレージキットになって登場！

「ヴァンパイア セイヴァー」のキャラクターがレジンキャスト製のガレージキットになって登場だ！ 組み立てや着色にある程度の技術や手間はかかるものの、その作業自体も楽しみになるし、何より立体になった彼らの勇姿が自分の物になると思うと嬉しい限り。

ちなみに今回紹介している5体（ジェダ、キュービィ、フェリシア、レイレイ、ビシャモン）は全国有名模型店にて発売中。しかも、モリガンとリリスも近日発売予定と、まだまだ闇の住人の勢いは止まらないぞ！

発売元：CLAYZ（クレイズ）

元気いっぱいなポーズが可愛いフェリシア。ゲームとはひと味違った雰囲気も彼女の魅力を引き出してるね。
4,800円（税別）

魔蟲族の王キュービィ。薄い羽までちゃんとあるのが素晴らしい。
4,800円（税別）

筋肉の躍動感が素晴らしい!! 立体だと仏像にも見えるビシャモン。
6,800円（税別）

ダークハンターのレイレイも立体に。お姉ちゃんはどこへ!?
6,800円（税別）

妖しい格好良さが爆発のジェダ。彼の視線の先には何が……。
5,800円（税別）

舞台は病院へ！ バイオ ハザード ドラマ Vol.2

SULEPUTERが手がける第3弾のCDが今月の21日に発売される。今回のCDは先月にVOL.1が発売されたばかりの「バイオハザードドラマアルバム」の続編だ。

ラクーンシティの病院に次々とかつぎ込まれていく患者たち。身体は腐り、着実に死に向かう彼らの身に何が起きたのか？ 結末はキミの耳で確かめろ!!

ドラマアルバVOL.2 CPCA-1006 2,520円（税込み）

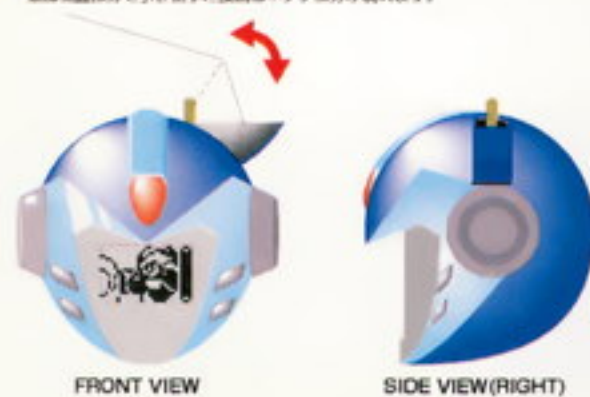
最強をめざせ！ ミニゲームになったロックマンX

ロックマンXを最強にすることを目的とした、ミニゲームが登場、その名もズバリ「ロックマンX」。パワーアップアイテムを集めながら、悪のレプリロイド、シグマ率いるイレギュラー軍団を倒せ！ 通常のゲームモードでは時間によって数体のボスキャラが登場したり、接続プラグを利用して友達と対戦できるモードもあってやりごたえは十分！ さらに電池交換時には、友達のハードに自分のデータを保存できるぞ。全国の玩具店にて、今月下旬に発売予定だ。

発売元：日本フレックス／1,980円（税別）

○コネクタ接続図

FRONT VIEW

SIDE VIEW(RIGHT)

ロックマンXの頭の形になっている本体。友だちと対戦して、真の最強をめざせ！

大プッシュの部屋

色エンピツで描く場合は濃く着彩してくれよ。普通のエンピツは掲載不可だから使わないように！

広島県／木下成一
玉川高校の乱入娘、次はどこに現れるか!?

群馬県／ふじさき
少し色の塗り方変えた？ 寂しげなリリスの表情がそそります。

大阪府／エムハラ
みんなバイオをやってるかー？ 夜中にトイレに行けなくなるなよ！

神奈川県／郊山涼子
わいせつ物？ とんでもない！ 熱い漢（おとこ）の肉体美なのだ!!

埼玉県／いちにの
瞳がきらめく後ろの2人。いろんな意味で別世界に行ってます（笑）。

セイヴァーハガキ募集中！

ハロカプではSS版「ヴァンパイア　セイヴァー」の発売を記念した特集を行うため、ハガキを募集しています。イラストや文章で、セイヴァーに対する想いをぶつけてください。コーナー名は「セイヴァーの大部屋」、締め切りは3月27日必着。たくさんの想いの詰まったハガキを待っています。

VOL.50 投稿者プレゼント

バイオ2のロゴ入りミルキーペンを2名様に。締め切りは3月27日。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

AOUショウ カプコンレポート

どちらを向いてもスタグラ2だった、今回のAOUショーのカプコンブースレポート。それじゃいってみましょー！

コスプレギャル達に囲まれてご満悦の岡本氏。実はこのあと密談が…（183P囲みをチェック）。

みんなの眼差しは真剣そのもの。プレイした感想はどんな感じだったかな？

スタグラ2一色

今回は新キャラクターも新技も増え、エフェクト面もさらにパワーアップ。システムの方でもプラズマフィールドなど新しい要素が盛りだくさんの「スターグラディエイター2」。ゲーセン登場が待ち遠しい。

毎回開場と同時に、この袋をもらうための長蛇の列ができる。おいおい、貰ったらプレイしていけよ！

新キャラが一杯いて、どれを使うか迷ってしまう。ショーではレインが大人気？

カプコンといえば……

コスプレギャル（社員もいたのだ）多数。スタグラ2の新キャラのエルとルカのコンビも注目を浴びていた。

スタグラキャラの他のカプコン女性キャラに扮したギャルもいたぞ。

プレゼント

ショー名物のカプコンビニール袋&スタグラ2プロモビデオをプレゼント。とにかく大人気で数がなかったため、セットで3名様に。AOUやロケテでプレイした人はスタグラ2の感想を、まだの人はイラストを描いて応募してね！

あて先はいつものハロカプ内「AOUショーバッグプレゼント」係。イラストは汚れないように注意して送ってね。

シェーキー秋友のアメコミ講座

VOL.10 オンスロート

オンスロート。その名は「猛襲」を意味する。

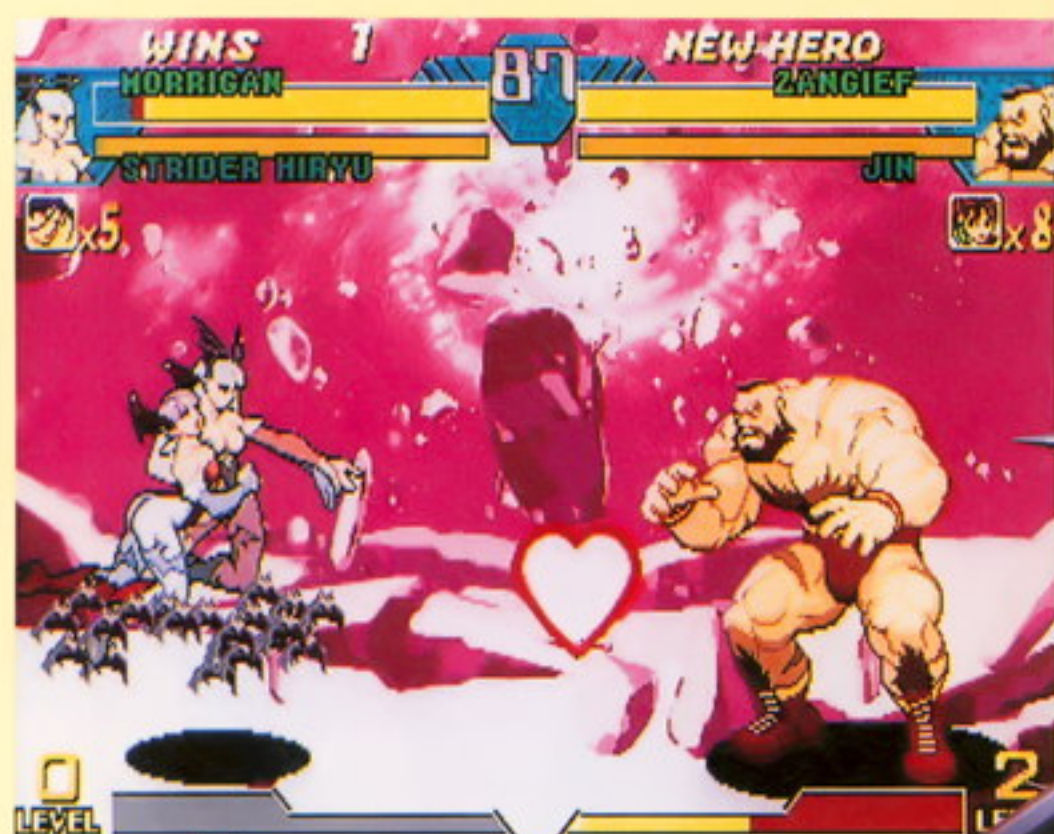
事の発端は磁界王マグニートーが、迫害されたミュータントの救済を唱えて人類滅亡を画策したときにさかのぼる。人類とミュータントの共存を願うプロフェッサーXは、X-MENを率いてマグニートーの居城アバロンを襲撃し、かつて親友だったマグニートーの精神をテレパシー能力で封印して、植物人間に変えた（日本語版『X-MEN』15～17巻の、いわゆるフェイタル・アトラクション事件。ちなみにこの話が、カプコンの『X-MEN Children of the Atom』の大まかな下敷きになった）。

ところが、封印されたマグニートーの怒りは、プロフェッサーXの心の奥底に居を移し、着々と成長を続けていた……何度世界を救っても、X-MENに石を投げ続ける人類に対して、プロフェッサー自身が抱く隠れた怒りを糧に。やがて怒りが臨界を越えたとき、プロフェッサーXの表層意識は駆逐され、邪悪な精神生命体オンスロートが牙をむいた。

「最も危険なミュータント」といわれたマグニートーの磁界操作能力。「宇宙最強のテレパス」と呼ばれたプロフェッサーXの精神操作能力を、オンスロートは残らず備えている。そして、慈悲を忘れた冷徹な頭脳と、理性なき純粋な怒り。彼はその最強無比の力をふるって、地球上の全生命を一掃しようとする。X-MEN、アベンジャーズ、ファンタスティック・フォーらのスーパーチームが全力で挑んだが、時を追って強大になるオンスロートの前には、成す術もない。地球壊滅は時間の問題かと思われた……。

というのが、アメコミでのオンスロートの位置づけです。『マーヴルVS.カプコン』の彼が強いのもうなずけるでしょ。コミックではその後、世界が一変するような大事件になるんですが、ゲームでは……みなさん、頑張ってなるべくいろんなエンディングを見てください。

オンスロートの姿がマグニートーに似ているのは、マグニートーの怒りが彼の核になったからなのだ。日本語版コミック『オンスロート』は、現在まさに刊行中。

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

マーヴルシリーズといえば隠しキャラ。今回はその使用方法と乱入条件を紹介。他にもパートナーセレクトなど隠し要素が満載だ!!

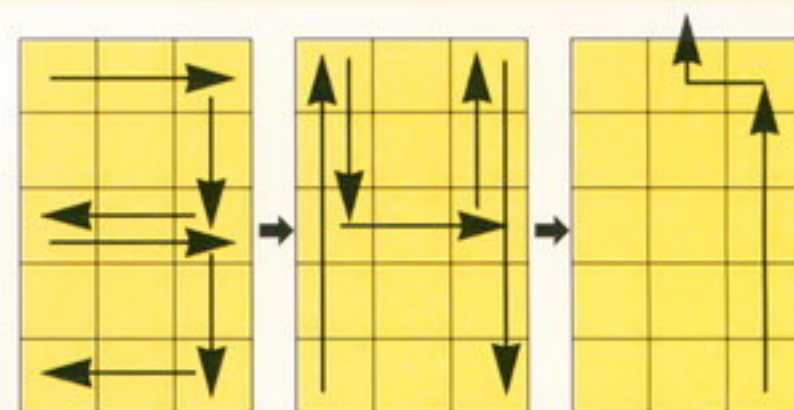
●カプコン●アーケード●対戦格闘●CP-SYSTEMII●好評稼働中

マーヴルシリーズ恒例。隠しキャラクター一挙公開!!

MSH性能 ハルク

MSH性能のハルクは、エリアルが入りやすくなっていたりする反面、爆発的な攻撃力が失われてしまっている。そしてスーパーアーマーがなくなったため、力任せのごり押しができなくなってしまった。

空中での中パンチがエリアルフィニッシュ技ではなくなったなど、細かいところで変化が見られる。

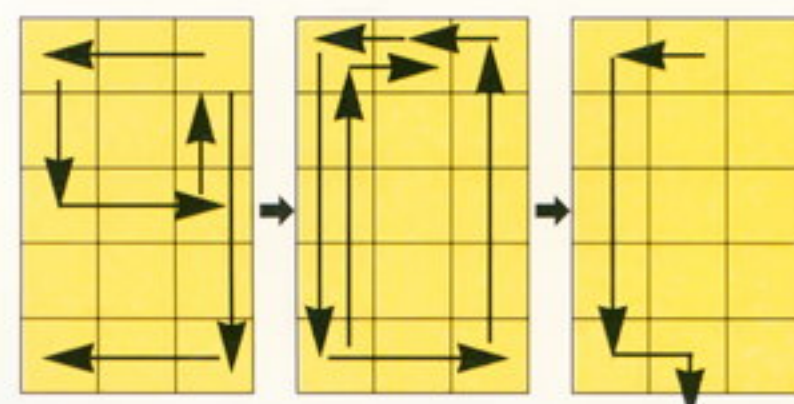
スーパーアーマーがなくなったのは痛い。これでパワーキャラというより、テクニカルキャラになったかな？

MSH性能 ハルク選択方法

カーソルを右上から3を描いて左下まで。そこから一度左上に。そこから4を描く。最後は左回りでリュウの上に持っていく。

リリス風 モリガン

その名の通りリリスの色が濃くなったモリガン。見た目はモリガンだが技全体がリリス風にアレンジされているが、リリス風だけあって必殺技が少し中途半端。ダッシュや通常技はモリガンと同じだ。

ソウルフィストもこんな風にアレンジ。モリガンの物よりも飛距離が極端に短くなっている。

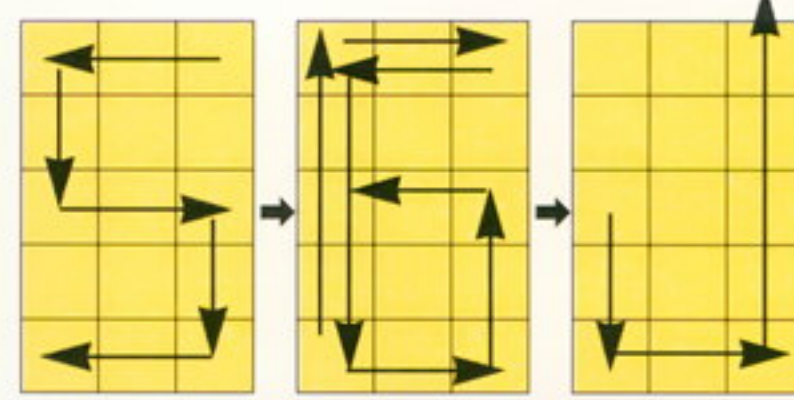
リリス風モリガンのスプレンダーラブ。見た目だけではなく、しっかりと技の性質も変わっている。

リリス風 モリガン選択方法

右上にカーソルを持っていって9を描く。そのまま中央の上まで持っていき、0を描いたら、左回りでウォーマシンの下へ。

ハイパーアーマー ウォーマシン

ハイパーアーマーを標準装備したウォーマシン。そのために歩くスピードが激減。そして最大の特徴でもある飛行ができなくなってしまっているが、そのかわりに防御力が格段にアップしているのだ。

プロディアバルカンもなんのその。投げ技以外ならどんなことがあってものけぞったりしない。

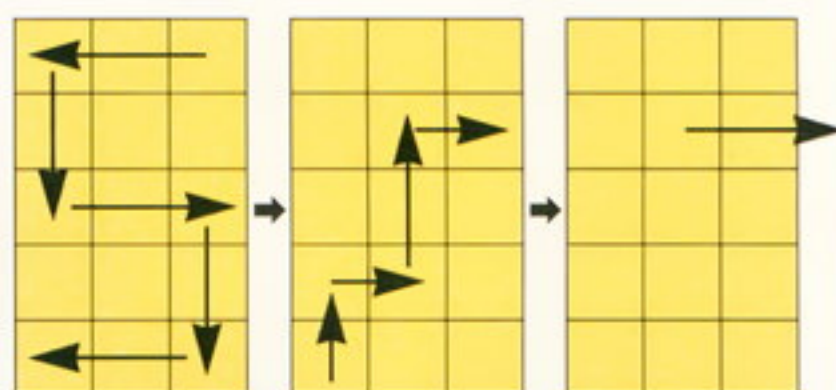
プロトンキャノンも極太レーザーではなく、何発ものミサイルを撃つ攻撃に変わっている。

ハイパーアーマー ウォーマシン選択方法

右上から5を描き、右回りで元の場所に一度戻って6を描く。そして最後は、左回りでザンギエフの上に持っていく。

ロールちゃん

身長が極端に低いロールちゃん。その見た目通り、相手の攻撃が当たりにくいが、リーチもとにかく短くなっている。基本攻撃や必殺技はロックマンのそれと同じになっているが、その性能は多少異なる。

一応エリアルもできるが、リーチがないので入れづらいことこのうえない。攻撃力もあまり期待できない。

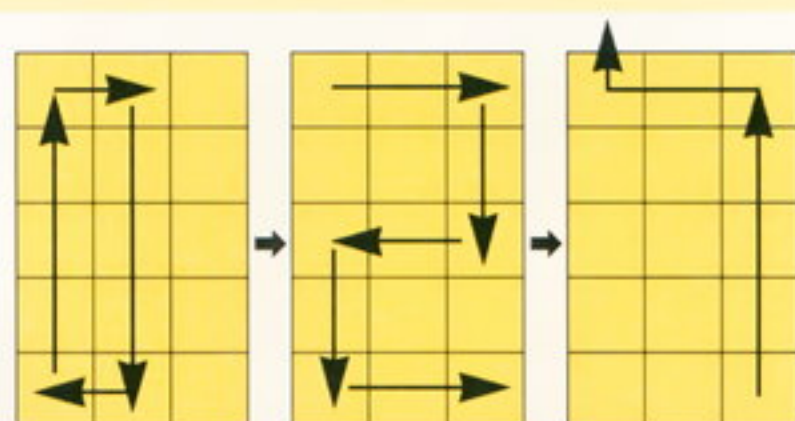
ロールちゃんも変身します。けど頭から出るレーザーを当てないと全然体力が減りません。

ロールちゃん選択方法

最初は右上のザンギから5を描く。そのあとは階段状に上っていってから、ロックマンの右にカーソルを持っていくとOK。

ハイスピード ベノム

隠しキャラの中で一番変化があるハイスピードベノム。動きが速く、地上でも6ボタンチェーンができるようになっている。ただし、防御力が紙のようなのでエリアルとか連続技を食らうとかなり危険。

通常移動がベノムのダッシュと同等という驚異的な速さを持ち、残像を残す。だが、残像攻撃判定はない。

ベノムファングがなくなり、ベノムクラッシュという必殺技に。この技はパンチ連打で攻撃回数がUP。

ハイスピード ベノム選択方法

左上から真ん中の列に1を描いて右回りで同じ場所へ戻り、今度は2を描いて、左回りで春麗の上へカーソルを移動する。

◯スペシャルパートナーセレクト

やり方はセレクトのルーレットが画面に登場する前から、決定するまでスタートボタンと指定ボタンを押しっぱなしにすることで選択できるぞ。

超戦士 〈ロストワールド〉 ●○○ ○○○	ルー＆アカピー 〈ワンダー3〉 ○●○ ○○○	アーサー 〈魔界村シリーズ〉 ●●○ ○○○	想鐘サキ 〈なな色ドリームズ〉 ○○● ○○○
東風 〈ストライダー飛竜〉 ●○● ○○○	デビロットとその一味 〈サイバーボッツ〉 ○●● ○○○	アニタ 〈ヴァンパイア ハンター〉 ●●● ○○○	ピュア＆ファー 〈カプコンワールド2〉 ○○○ ●○○
ミシェルハート 〈アレスの翼〉 ●○○ ●○○	マイティ ソー ○●○ ●○○	サイクロップス 〈X-MENシリーズ〉 ●●○ ●○○	マグニートー 〈X-MENシリーズ〉 ○○● ●○○
ストーム 〈X-MENシリーズ〉 ●○● ●○○	ジュビリー ○●● ●○○	ローグ 〈X-MEN VS. SF〉 ●●● ●○○	サイロック 〈MSH〉 ○○○ ○●○
ジャガーノート 〈X-MENシリーズ〉 ●○○ ○●○	アイスマン 〈X-MEN〉 ○●○ ○●○	コロッサス 〈X-MEN〉 ●●○ ○●○	USエージェント 〈MSH VS. SF〉 ○○● ○●○

◯隠しキャラ乱入条件

今回紹介したキャラクターは、CPUとしても対戦を挑んでくる。条件は以下の通り。

①最初からスタート（乱入は不可）。②コンテニューなし。③乱入なし。④全試合、2人とも生き残っているを満たし、下の条件を実行すればOK。

キャラ優先	⑤条件	ハイパーコンボ、V.コンビネーション、V.クロスのどれかでフィニッシュする回数	左の条件の内、V.クロス中のフィニッシュ回数	スペシャルパートナーを使いきって勝つ回数	ファーストアタックをとる回数
1	MSH性能ハルク	3回	／	／	／
2	リリス風モリガン	3回	／	2回	／
3	ハイパーアーマーウォーマシン	5回	2回	／	／
4	ロールちゃん	5回	2回	4回	／
5	ハイスピードベノム	すべて	4回	／	すべて

オリジナル勝利ポーズでスペシャルボーナスをゲット

勝ちポーズをキャンセルしてキャラクターを動かせるのは知っていると思うが、勝利画面になる前に技などを出しているときにストップすると得点がもらえる時があるのだ。面白いポーズで止めて高得点を狙おう。

カプコン 彩京 共同プロジェクト支援コーナー

VOL.5の特集「シューティングでGO!GO!」内の対談で話が持ち上がった“カプコン&彩京”共同プロジェクト。その後このプロジェクトに期待する声が多数寄せられた。「サイバーボッツ」移植を成功させたハロカプ、今度はこの企画もプッシュしていくので応援をよろしく!

彩京・中村氏がカプコンブースを訪問。岡本氏は物陰に中村氏を引っ張って密談。

福岡県／春日るりと

対談で話が出た春麗パイロット。ゲーム内容も募集。

おハガキ待ってます!!

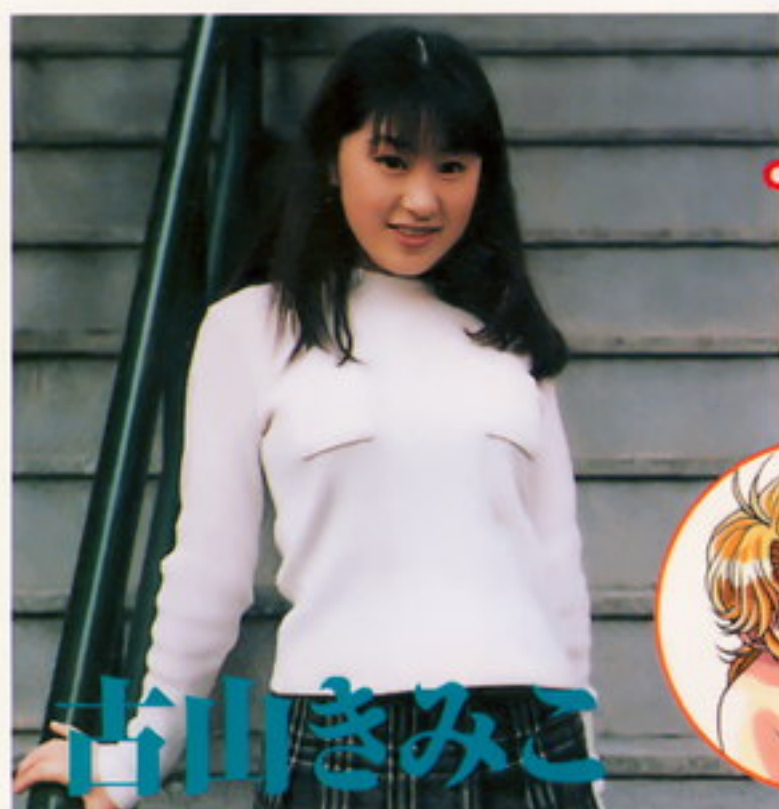
すべてのあて先は〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部ハロカプ各コーナー係へ。

コーナー	内容
お願い、三並さん!	サターンソフトを主に担当する三並プロデューサーへ、移植希望や発売の決定しているソフトへの希望など、前向きな意見を送ろう。
カプコン&彩京共同プロジェクト	カプコンと彩京共同で作ってほしいシューティングゲームの具体的なゲーム内容や、励ましの手紙などを大募集!
これが最後!「号外! 号外!」	ロックマン大大博覧会で配布したサタマガ号外、最後のプレゼント。カプコンで開催してほしいイベントを書いてね。締切は3月31日（当日消印有効）。
夢のヴァリアブルクロス	歴代カプコンキャラとマーヴルVS.カプコンまでに登場したアメコミキャラを使ったオリジナルのヴァリアブルクロス募集。締切を3月31日まで延長!

もっともっとエルフに接近！

第10回

ZOOM in élf エ・ル・フ

エルフユーザーサポート……03-5377-0954／10:00～18:00（月～金）
エルフホームページ…………http://www.elf-game.co.jp

きみちゃんのりっぱな声優になるゾ！

古山きみこ

as ユーノ　第10回

どもっ、古山きみこです。３月に入ったというのに、まだまだ寒い日が続きますね。冬も好きだけどやっぱり早く春になってほしいと思っている今日この頃です。みなさん風邪には十分気をつけてくださいね。さてさて、私はこの前すごい体験をしちゃいました。なんと公開オーディションを受けたんです！　その場で台本やキーワードの書かれたカードを引いて、即興の演技や、１分間のフリートークをしたりしなくちゃいけないの。セリフを練習する時間もなかったので、読みながらそのセリフの意味、感情を理解できないとアウトって感じ!!　しかも舞台の前には３千人近いお客さんが……。オーディションといえば、録音スタジオで台本を渡されて、本番までに何回かセリフを読む時間もあるし、後ろで何人か見ていることを忘れちゃえば、マイクの前には誰もいないから、一人の世界に入れるの。でも今回は目の前にお客さんの顔が見えるんだよ～。もう、舞い上がっちゃって何を言ったかほとんど覚えていない状態だし、緊張しすぎて心臓が飛び出しちゃいそうでした。う～ん、まだ勉強が足りないですね……。

あっ、そーだ。突然ですが、今年ご卒業のみなさん、おめでとうございます！　じつは、みなさんから頂いたお葉書の中に、今年卒業の方たち（学校かな？）がたくさんいたので、お祝いのメッセージを送りたいと思ってたんです。友達と卒業旅行とか行くのかな？　私はバタバタしていて行けなかったんです……（涙）。みなさん、どうぞ楽しい春休みを過ごしてくださいね。それではみなさん、エルフさんから「臭作」発売される3月27日に、またお会いしましょうね。バイバーイ♥

もうすぐ春ですね
新しいことにもチャレンジ！

エルフ最新作 臭作（しゅうさく）

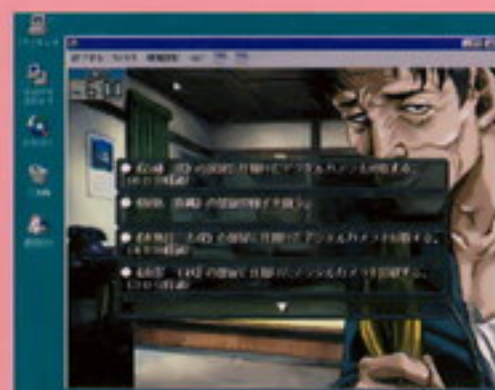
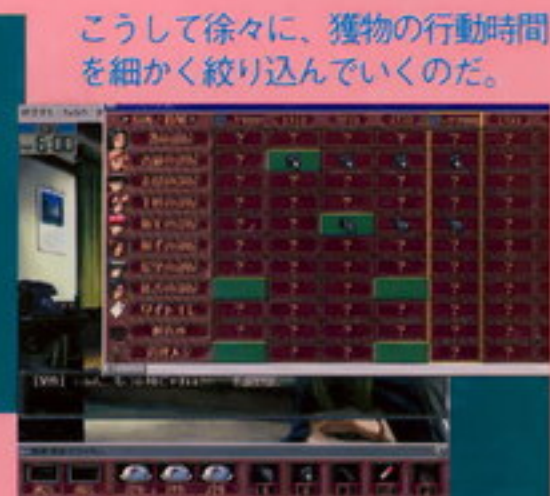
Windows95で3月27日発売だぞ！

●盗撮アドベンチャー●8,800円
●ハードディスク専用●18禁

エルフのパソコンゲーム最新作「臭作」の情報をお伝えするぞ。1回目にあたる今回は、まず「臭作」がどんなゲームかをお話ししていこう。

タイトルにもなっている「臭作」とはもちろん、臭作＝プレイヤーのことだ。まず臭作は有名女子校の寮にニセ管理人として侵入する。ターゲットはそこに住む７人の生徒と１人の女教師。彼女達の部屋や女子トイレにカメラやビデオを設置して彼女達を盗撮。そしてそれを回収すれば、そのネタはアニメーションでリアルに再生されるのだ。いいネタをゲットするためには女の子たちの行動をしっかり把握することがポイントとなる。で、その写真やテープをネタに彼女達を脅し……。

ただし、臭作に与えられた時間は二日半。その期間内に彼女達を恥辱の罠にはめなければならないのだ。もちろん手に墜ちた少女に対して臭作は絶対優位。何をするかはもうわかるよな。そして恥態はリアルなビジュアルと音声でプレイヤーのナニを直撃するわけだ。大人の健全な楽しみだろう？　この先は次回、臭作の獲物（少女）を含め、詳しくお伝えしよう。

何を探しているか……は、まあいい。重要なのはいい尻だということだ。

仕掛けたカメラを回収する。いい絵が撮れているといいのだが。

こうして徐々に、獲物の行動時間を細かく絞り込んでいくのだ。

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

第52回

死体写真

まさしく死神だった……。

作品52
「街」
チュンソフト
1998.1.22
5,800円／ADV

動く映像には表現できないこと 切り取られた「死」の瞬間

「街」の続きをしようと、テレビのスイッチを入れる。他のゲームとどこか雰囲気が違う。この感じは何だろう、と思う。ゲームに疲れるとチャンネルを変えて、テレビを見る。「街」は、テレビ番組とも違う雰囲気を放っている。

しばらくして気がついた。「街」の画面は写真なのだ。テレビゲームは、たいていＣＧ画像だ。ビジュアル的には、漫画やアニメの延長にある。「手描き」感覚の画像といっていい。しかし「街」は写真なのだ。

またテレビでは画面が動いている。写真と同じようにカメラで撮影された映像だが、スチル(静止画)ではない。「街」は実写のスチル画像だ。もちろん、そんなことはゲームを始めた時から知っていた。誰でもわかる。しかし、それらはただの写真ではない。「写真」なのだ。

このゲームが、そのような「写真」であることを思い知らされたのは、渋谷のゲームセンターに陰気な少年が現れたシーンだった。顔の半面が強烈なストロボで照らされ、無表情な顔がクローズアップで撮られている。この場面で、ぼくは「写真だ」と思ったのだ。

このミイラはイタリア・パレルモの教会で一般公開されている。

フランスの哲学者ロラン・バルトは「明るい部屋」という写真論の中で、写真に撮られたものはすべて死体になる、という意味のことを書いている。生物や人間が生きているのは、それが「動いている」ことでわかる。世界は生命にあふれ、動きに満ちている。ところがカメラのシャッターを押した瞬間、世界は凍り付いたように動きを止める。あたかも生命活動を停止した死体のように、フィルムに刻まれたイメージは「止まっている」。カメラは「世界を殺す」機械である。

そのような考えを延長していけば「死体写真」こそ、写真というものの本質なのではないかと思えてくる。死体を撮った写真ではない。撮られたイメージが、まるで死体であるかのように見える写真、それこそが「写真の中の写真」なのではないか。

「街」の、少年のクローズアップの顔は、まさにそれである。写真を使ったゲームを始めて、渋谷のゲームセンターの場面で、ぼくは「写真」と出会ったのであった。こんな写真があるなら「街」の手法は嘘ではない。そうも思った。このゲームで写真を多用することは間違いではない。

もちろん“現実的”には、このゲームで写真が使われているのは、今が過渡期だからだろう。ゲーム機の情報処理能力は、現在のレベルでは、そう大きくはない。ハイビジョンのようなリアルな実写映像を使って、インタラクティブに進めるゲームなど、家庭用ゲーム機では作れない。せめて動きのない写真を使って、物語を進めるのがせいぜいだ。しかし、いつかは「動かしたい」。それが制作者側の願いでもあるだろう。

もっとも、写真そのものは決して過渡期のメディアではない。動く映像では表現できない世界が「止まった」画像のなかにはあるのだ。それがバルトのいう「死体写真」だ。

渋谷のゲームセンターの場面での、この少年の顔には、写真の特性が存分に込められている。光景を３６０度見回すのではなくて、光景の一部を「切り取る」のが、写真の特徴である。また動かないという「時間を切り取る」作用も写真にはある。また写真は、光と影のコントラストをとらえる。この少年の顔にも強い照明があてられ、それが「死」の雰囲気をうまく造形している。

そうして「死体写真」が作られる。

ゲーム機の進化の“途上”である今という時代だからこそ、ぼくたちはそんな「死」をかいまみることができるのだ。

フセ博士

布施英利（ふせ・ひでと）。1960年生まれ。学者・作家。フセ博士の地球をまたにかけた冒険がつづられた新刊「森のBライフ」(マガジンハウス）が3月19日発売されます。アフリカ、ボルネオ、屋久島。あちこち旅してます。

布施英利サイトB

「インターネットは個人のメディアである」というコンセプトのもと、4月よりシステムを一新。博士自身が執筆・デザイン・事務まですべて1人でこなす。独立を機会に、内容もより刺激的に？ 博士の挑戦は続く。興味のある方は、http://www2s.biglobe.ne.jp/~fuse-b/b.HTMまで。

今週の 箱崎の母的占い

3/13㊎〜3/20㊍

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は、「餓狼伝説シリーズ」からテリー・ボガードさん。3月15日生まれのうお座。精神的に少し弱っているのでは? 体力的には問題ないので、身体を動かして悩みを吹き飛ばしましょう。ただ、恋の悩みにはコレといった治療法はなく、自分で解決するしかない……。あまり考えすぎると思わぬケガをしますよ。

金運	とりあえず食うには困らず。
健康運	ばっちりです。
仕事・勉強運	うっかりミスをしないように。
愛情運	悩むのも青春。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：現在、あなたの行動力は絶好調時の半分以下。何をやってもはかどりません。無理していつもどうり進めても身体に負担がかかりますよ。

女の子：少し運気が落ち始めています。自分でもそれがわかるようならかなり悪化しているということ。大人しくして過ごすのがいいですね。

今の状況を何とか打開しようと自分なりにいろいろと考えてはいるのですが、どうもうまくいきません。というのも、根本的なところが違っているんですよね。そのことに早く気がついて!

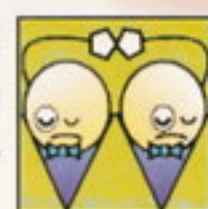
幸運の鍵はピーコックグリーン、テープレコーダー、周囲を見張ること。どんな時でも嘘はつかないこと。そのうち、嘘はばれますから。

おうし座 4/21→5/21

男の子：安全地帯から抜け出すのには勇気がいることだと思います。でも、より一層の発展を望むなら思い切った行動をとらなきゃいけません。

女の子：まずは周囲を固めましょう。あなた1人では少々力不足です。ない分は数でカバー。でも多すぎるとあなたの手に余るのでほどほどに。

1つ迷いだすと、すべての行動がストップしてしまいます。それは恋のことだったり、勉強のことだったり……。悩むのはいいですが、ほどほどにしないと周りから苦情がきますよ。

幸運の鍵は黄緑、ホットドック、遠い場所を眺めること。暖かい日は窓を開けて外を眺めてみましょう。きっと、何か発見できますよ。

ふたご座 5/22→6/21

男の子：仕事が雑になっていませんか? 慣れているものだとしてもミスばかりではしょうがありません。あなたの評価も下がりますよ。

女の子：あなたの思いは一方通行。せっかくの力も使いどころを間違ってはもったいないですよ。慌てずやりたいことを確認して。

3月の陽気のように、あなたの運気もグングン上昇してきます。しかしこの星座は、自分のことに熱中すると周りへの配慮が欠けてしまうために愛情運はダウン。バランスよくして!

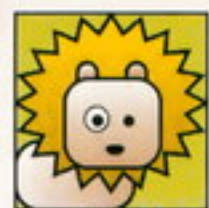
幸運の鍵は赤みの強いオレンジ、マッサージ、話をしっかり聞くこと。何かを始める前に、必ずスケジュールの確認をとるよう徹底してね。

かに座 6/22→7/22

男の子：心の迷いが表面化してしまいます。身近にいる人が心配しています。疲れた時は、しっかり休んで体力だけでも回復していきましょう。

女の子：臨時収入がありそう。ただ、入るべき収入を忘れていただけなので、ラッキーと言えるかどうかはあなた次第。でも、恋愛運が急上昇?!

いろいろと苦労しそうだけど、それなりのモノはちゃんと手に入る時期。運気はそれほど高くないから、オマケは期待しないで。週後半、手や足にケガをしやすくなっているので注意。

幸運の鍵は赤茶色、電気、説明書を読み返すこと。あなたをそっと遠くから見ている人がいるようです。近々話すチャンスがありそう……。

しし座 7/23→8/22

男の子：友達との仲が妙なことになってしまうかも。仲間の中に女性が混ざっていると、恋愛関係に発展する可能性も。友情か愛か……。

女の子：物事が急に進展します。あなたの一言でこじれていたものまで、すっきり。今は運気がいいので、やりたいことはやっておきましょう。

友達と一緒に出かけることでいろいろな幸運が舞い込んできます。ただそれだけ忙しいということなので、効率よく仕事を片づけましょう。作った時間の分だけ楽しいことがありますよ!

幸運の鍵はピンク、靴下、未知なるもの。具合いが悪い人はじっと寝ているよりも、身体を動かすことでいい効果が表れてきます。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：あなたにとって革命的な出来事が起こります。あなたの未来さえも変えてしまうようなことなのに、あなたは気づかないかもしれない。

女の子：もうすぐかかっていた黒雲が晴れてくる予感が……。要するに、それはあなたが思い違いをしていたということに気づいたからです。

周囲からとてもいいヒントをもらうことができます。その流れで運気が徐々に回復していき、いい知らせも届きます。ただ、愛情運だけが迷走しているので、恋人とのケンカだけは要注意!

幸運の鍵は濃い青、背負うもの、海を眺めること。どことなく流れがギクシャクしているようです。もっと肩の力を抜いてみては?

てんびん座 9/24→10/23

男の子：込み入ったことを話すにはあなたは無学すぎませんか。見栄を張ってもすぐにバレてしまうので、わからないことははっきり言って!

女の子：アテにしていたことがすべてダメに……。あなたの考えは少し甘かったようです。今回のことで、世間の厳しさが身にしみたはず。

いろいろな誘いが多すぎて、自分のことができなくなりそう。期日があるものは早いうちから進めておきましょう。そうしないと、アクシデントや病気で間に合わなくなる恐れが……。

幸運の鍵は赤紫、やかん、すきま風を塞ぐこと。時間のゆとりさえあれば、あなたのセンスが"キラリと光る"いいものができ上がるはず。

さそり座 10/24→11/22

男の子：ここしばらく、感じられなかった幸せを満喫できるでしょう。好きな人、物との有意義な時間がたっぷりと過ごせそう。よかったね。

女の子：いろいろなものとバランスをとれるようにするためにあなたの努力が必要。あなたが橋渡しをしたことなら、きっとうまくいきますよ。

週半ばから後半にかけて、本来の調子が戻ってきます。だからではないですが、買い物は休日よりも平日にしたほうがいいものが手に入りそう。それと勉強、仕事は手を抜かないで。

幸運の鍵は金、蛇口、一箇所にじっとしていないこと。まずは調子のいい時の感じを掴んでおいて、悪い時はそれを思い出すようにね。

いて座 11/23→12/21

男の子：思わぬところからトラブルが発生。これがなかなか直りそうもないことで……。とりあえず今は、できるものから進めておきましょう。

女の子：あなたは他の人の意見に左右されやすいのでは? あなた自身が原因でせっかくの運気を台なしにしてます。ちゃんと忠告しましたよ。

あなたの持てる知識をフル活用しましょう! 精力的に活動する週になりそうですね。中には失敗してしまうこともあるかもしれませんが、これも次はきっとうまくいくはず。ガンバレ!!

幸運の鍵は苔色、広い空間、口に出して言うこと。たとえ失敗したとしても、すぐに捨ててしまわないこと。いい研究材料になるんですよ。

やぎ座 12/22→1/20

男の子：恋人なのか友達なのか。好きなのか嫌いなのか。相手と一度しっかり話し合う必要がありそうです。まだ修復できそう。あきらめないで。

女の子：努力次第でどんどん上を狙っていけますよ。すぐに結果が出なくてもちゃんと蓄積されているはず。近道をしようなんて考えちゃダメ。

自分にとって何が一番大切なのか、将来は何をしたいかなど、先々の目標がはっきりと定まる時期と言えそうです。これはとても大事なこと。いいかげんな気持ちで決定しないように。

幸運の鍵は黄色、枕、空中をふわふわ飛んでいるもの。金運が好調。でも今は、貯まったお金は使わずにストックしたほうがいいでしょう。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：夢と現実の狭間で微妙に揺れ動くあなた。できることなら、少しでも多く夢を叶えたいと思っているはず。方法はいくつかありますよ。

女の子：確かにかなりのダメージを受けたようですが、結果的には、勝負はあなたの勝ち。周りの人もあなたの勇気を誉め讃えてくれるでしょう。

自分より目上の人からの話や、頼まれた仕事は今まで以上にしっかりとやり遂げましょう。それは、あなたに対する評価の再審査をしているのですよ。ここは張り切っとかないとね。

幸運の鍵はベージュ、シュークリーム、姿勢を正すこと。場所を変えない以上、逃げることはできません。今ここでできることを考えて!

うお座 2/19→3/20

男の子：新しい野望が胸中にふつふつと湧いてきます。そのためには今やっていることを中断するか、手っ取り早く、仕上げてしまうことですね。

女の子：苦労せずに、欲しい物が手に入るそんないい週です。友達とどこかに出かけたり、部屋の模様替えをしたりすればさらに運気アップ。

あなたが思っているほど悪いことは起きません。まだ修正するチャンスはいくらでもあるんですから。でも何もしないのはちょっと!? ギャンブル運は低迷、地道にいくしかないですね。

幸運の鍵は透明、ボード、熱さを感じられるもの。あなたを応援している人がいっぱいいます。その人達のためにもがんばってみましょう。

イラストの見方/■…絶好調! ■…ふつう ■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

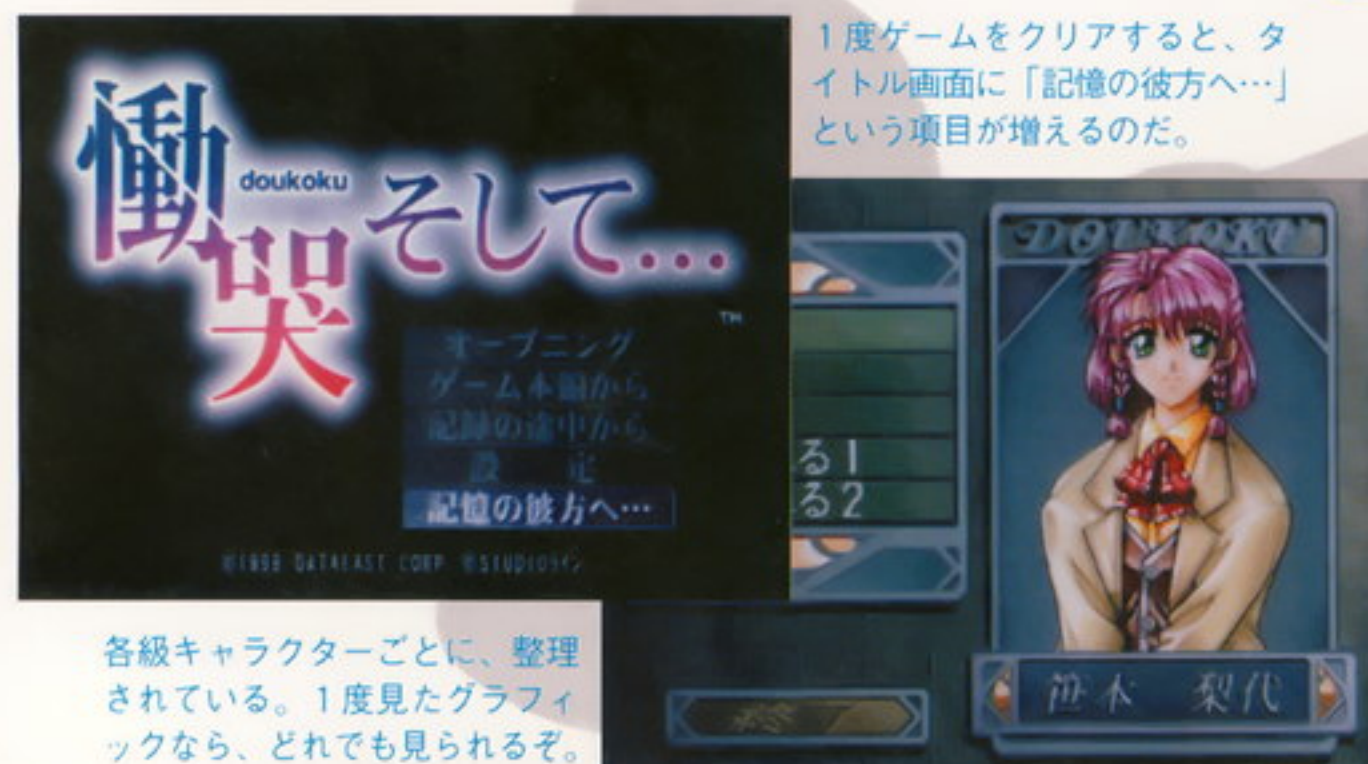
裏技の極（きわみ）

今週は、はみ出し情報にも注目してくれ！

- 裏技の極 初段　サターンソフト２本
- 裏技の極 一級　サターンソフト１本
- 裏技の極 二級　図書券3,000円分
- 裏技の極 三級　図書券2,000円分

一級　慟哭 そして…
ゲーム中に見られたグラフィックをもう一度見れる！

編集部提供

オッス！　元気にしてたか？　今週も張り切って、ドンドン裏技を紹介していくぜ。今週の１発目は先週予告したとおり、かわいい女の子がたくさん登場する、このアドベンチャーゲームから紹介しよう。このゲーム、ゲーム中に見ることができたグラフィックを、クリア後にも、また、もう一度見ることができるんだ。

ポイント
ゲームを１度クリアする

１度ゲームをクリアすると、タイトル画面に「記憶の彼方へ…」という項目が増えるのだ。

各級キャラクターごとに、整理されている。１度見たグラフィックなら、どれでも見られるぞ。

これなら、いつでもあの思い出にひたることができるんだぜ。

ただし見ることのできるグラフィックは、ゲーム中に見たものに限られる。

二級　セガ　ツーリングカー　チャンピオンシップ
2台の隠しカー登場！

東京都／佐々木　聡史

実は、このゲームには隠しカーがあったのだ。登場する車種は、「TOYOTAセリカGT-FOUR」と「ランチアデルタHFインテグラーレ」の２台。ただし、使えるのはサターンサイドのチャンピオンシップ、公開戦、マシンセッティングにかぎられてしまう。

この車で走り込んで、AIカーを速くしよう。

アルファロメオとスープラが、それぞれ変わるぞ。

ポイント
まず、アーケードサイドでチャンピオンシップモード、グランプリモード、エキスパートモードを完走する。次に、サターンサイドでチャンピオンシップモードを完走、公開戦を１位で完走して、セガレーシングプロト（Xボタンで使用可能）を使用できるようにする。その車で走り込み、AIカーでチャンピオンシップモードを優勝する。
↓
セリカGT-FOUR
スープラにあわせてZボタン
ランチアデルタ
アルファロメオにあわせてをZボタン

三級　ウィンターヒート
ディスクマン登場！？

青森県／田中　幸司

本誌Vol.7で紹介した裏技は試したか？　いろいろな遊び要素がたくさん詰まったこのゲームに、選択したキャラが輪切りのキャラクターに変わってしまう裏技が発見されたぜ。やり方は、競技タイトルが表示されている画面で、各コマンドを入力するだけ。ただし、選択した選手の能力は変化しない。

コマンド
競技種目が表示されたらコマンドを入力。
イエロー・ディスクマン
上、上、B、下、下、B
ブラック・ディスクマン
上、上、上、B、下、下、下、B
ピンク・ディスクマン
上、上、上、上、B、下、下、下、下、B

競技種目が完全に表示されてから、急いでコマンドを入力しよう。

画面、左のキャラクターに注目。このイエローディスクマンの他に、ブラックとピンクが登場。

はみ出し情報

今週紹介した「セガ　ツーリングカー　チャンピオンシップ」。実は、これ以外にも隠しカーの出し方が存在するんだ。2P側にセガのレーシングコントローラーを接続して、ゲームを起動。そして、オプションのコンフィグ画面でレーシングコントローラーのX、Y、Zとスタートを同時に押し、排気音がすればOK。

裏技大募集中　「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に３本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

3月13日～3月20日 発売予定ソフト

▲REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●とど ●出口かおり

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●REI ●馬波レイ ●いしばん

ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●電波宙年 ●サマライ旗野 ●大戸島さんじゅうご ●金子光晴

プリンセスクエスト

3月19日発売

ミルフィーユ「見ないでーっ!!こないでーっ!!あっちいってーーーっ!!」

- インクリメントP
- 5,800円(全年齢推奨)
- RPG(ロールプレイングゲーム)
- バックアップあり
- 1人用
- 初回特別限定版(5,900円)

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 6.0

ウイローとウィルに変身しましょ
性別を自由にチェンジできる特殊能力を利用して、事件の謎を解こう。ミステリーRPG。

変身能力を使いこなして事件を解決しよう!

Vol.8 124Pへ

テンポの悪さがすべてを引っぱる

女の子はかわいいし、男である主人公が時には女の子に変身(決めポーズつき)して冒険を進めるって設定も楽しい。性別によってイベントも変わるし。でもそういった面白さとゲームテンポの悪さ(ダッシュできない、画面切り替えが異常に遅い等)を秤にかけると、悪いとこのほうが目立ってしまう。せっかくのギャルゲーなのに、ムービーが粗いのも気になる。静止画がキレイだから余計にもったいない。あと気になったのが、セリフの敬語の使い方。私自身完璧に使いこなせるわけではないけど、それでも赤字添削したい衝動にかられました。(とど)

5

かなり根気が必要

RPGの中に、アドベンチャー要素をうまく取り込んでるけど、ちょっと消化不良気味かな。恋愛シミュレーションぽいトコもあるので、内容は盛りだくさん。でもねぇ……。犯人探しにいろんな場所で聞き込みをしなくちゃいけないのに、場面転換の読み込みが長すぎ! ちょっと部屋を移るだけで、ずーっと読み込んでるので、ストレスが溜まる溜まる。主人公の性別をチェンジさせてイベントクリアしていくのにも、チェンジできる場所が1つしかないというのも面倒くさい。もっとサクサク進めるようにしてほしかったなぁ。(REI)

7

システムに難あり

すぎやま氏の描く5人のプリンセスは、とってもチャーミング。主人公も女の子に変身できるなど、ギャルゲー好きにはたまらない設定だ。豪華な女性声優陣が、十数名も出演している点も見逃せない(フルボイスではないが、かなりしゃべる)。しかし残念ながら、システム面はかなりお粗末。ロード中の長めのブラックアウト、人物総当たりのフラグ立て(ダンジョンも)など、ちょっと改善するだけで好感触となるだけに惜しい。常時セーブできることも、かえってハマリの原因を生むかも。シナリオはツボを得ていて楽しめた。(電波)

6

プロ野球 グレイテストナイン98

3月26日発売

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- SPT(野球ゲーム)
- バックアップあり
- 1～2人用(対戦、ホームラン競争のみ4人まで可)

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 7.66

プロ野球の魅力をここに凝縮!
サターンの定番野球ゲームとしておなじみの、シリーズ最新作。高い完成度が魅力!

エディットを初めとする、多彩なモード群。

Vol.7 74Pへ

質実剛健ってカンジ

走塁やキャッチがオートでもでき、さらにロックオンシステムのおかげでヒットが出やすくなったのはうれしいよね。野球ゲームに不慣れな人でも十分楽しめるデキだと思う。今回の"お気に"は「なりきりモード」かな。わざと2軍の選手を選んで1軍のスター選手に仕立て上げるっていう、ある種育成ゲー的な遊び方もできるしね。でも選手の能力が高かろうが、結局どのモードも打つも投げるも自分なわけで、やっぱ練習が必要なのよねぇ。通好みの演出もあるし、機能も充実してるし。野球好きなら買いかな、これは。(かおり)

7

定番の魅力を再確認

何度プレイしても「ロックオン」システムの完成度には驚かされる。他の野球ゲームをプレイしていて、このシリーズは未体験という人には、ぜひ一度お試しいただきたい。投打のリアルな駆け引きが楽しめるハズだ。注目の「なりきりモード」は、思うように活躍してくれないチームメイトにヤキモキしたり、勝負どころで廻ってくる打順に思わず気合いを入れたりと、選手個人の気分が満喫できるのがよいですな。まぁなんにせよ最新データで楽しめるのが、ウレシイんだよね。高橋もダンカンもいるし。モチ4番は松井。(馬波)

8

すごい野球ゲーがでたもんだ

回を重ねる度に熟成されてきた感のあるこのシリーズ。選手の動き、音楽、実況のどれもが高水準だと再認識。ボクは野球よりサッカーの人だけど、これはかなり好感触。そして、今作の見所は何といっても1人の選手になりきる「なりきりモード」。自分が選んだ選手以外は見えないところでチャッチャと進行、出番がきたらハイ、プレイなので展開もスムーズだ。野球好きなら即ゲット確定だ。でも、選手の細かいしぐさは慣れてくるとうっとおしいし、みんながみんなバットを叩き付ける様にはちとゲンナリ。(いしばん)

8

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビュアーのコノミがわかるぞ。

REI
今一番興味あるのは自分の体。なんとか高校生時代の体重&体形に戻そうと必死でしゅ。自分に厳しくあらねば……!!

金子光晴
競馬とサッカーと「ときめき」と金月真美と丹下桜と丹下桜と丹下桜と丹下桜と丹下桜と丹下桜と丹下桜が好き。

大戸島さんじゅうご
俺の好きなアースシェイカーと米米はすでに解散。残るは聖飢魔IIだけ。どうも、最近の音楽はハマリにくい。どうして?

いしばん
食欲の冬だ。コタツでヌクヌク飯でも食べながら、腰据えてRPGでもやりたいね。でも今は、要救助者を助けに行ってます。

電波宙年
ホームページ作りにハマって毎日更新状態。客待ちの時間つぶしは、お手軽ADVかTABがピッタリですね。「こいこい大戦2」で早く遊びたいなぁ(笑)。

馬波レイ
チルアウッ!! 引き続きレスキューしてるゼッ!! 残す要救助者はあと13名。そろそろ"あの2人"が出て来てもいいハズだが!?

 ※「プロ野球 グレイテストナイン98」と「テニスアリーナ」は急きょ発売日が変更になりました。

▼発売予定ソフト

テニス・アリーナ

4月9日発売

●UBIソフト
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（テニスゲーム）
●無限コンティニュー制
●1〜4人用（同時）
●マルチターミナル6対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 5.66

テニスゲームの決定版！
リアルなプレイ感覚を追求した、本格派テニスゲーム。最大4人までのプレイが可能だ。

個性的なプレイスタイルのプレイヤーたち。

Vol.5 70Pへ

女性ユーザーズ

リアルさの中に味わいあり

プレイし始めてすぐ、昔テニスをしたときのことを思い出した。テニスラケットは自分の手の延長って感覚がよくわかんなくて、つい体の正面でボールを受けようとしちゃってたんだよね。それと同じことを、またやってしまった。う〜ん、リアル。人の動きも自然だし（汗ふいたり、転んだりもする）、船上に設置されたコートでは、ちゃんとゆらゆら揺れるし。そのくせ妙にアヤしいキャラクターがいたりと、地味ながらも遊び心が感じられる。実際にテニスする人ならきっともっと楽しいし、対戦も燃えると思う。（とど）

7

担当ライターズ

ウリが見当たらない……

とにかくウリが弱い。一応、スペシャルショットが2種類ある。が、たとえ打っても普段の球速よりちょびっと速くて残像がつくだけで、簡単に打ち返されてしまうのさ。あとは、決まった時にリプレイが出るくらいか。PS版にあった「ワールドツアーモード」がなくなっていて、ほんとにテニスをプレイするだけになっているのが、なぜ？的な部分。キャラの動きは滑らかでいいんだけど、小さくて迫力も醍醐味もあったもんじゃない。きわどいプレイのリプレイと、ボールガールの動きは○。（いしばん）

5

ゲストライターズ

またしても、チマチマしてない？

なぜに海外産のスポーツゲーはチマチマしてるんだ？　いや、全部とはいわないけど、多いよね。みんな目がいいのかなぁ？　一応拡大縮小はするんだけど、やっぱりどうもチマチマしてる。モーションはすごく滑らかなんだけど、それ故になんかヌルっとしていて「爽快感」を感じないのよ。ただ作業的に球をレシーブしてるって感じ。スペシャルショットも、たいしたことないし。対戦とかダブルスはそれなりに楽しいけど……。球が拾えないとラケットを投げ出したりとか、妙なところを作り込んである辺りは洋ゲーって感じかな（^^;（サマライ）

5

新着ソフト&周辺機器チェーック!!

今回は、話題の「電波少年的ゲーム」と、未だに熱狂的ファンの多い「新世紀エヴァンゲリオン」をチェック！ サタコレも見逃さないでね。

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

3月26日発売

●セガ
●6,800円（全年齢推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 ―

謎の転校生の正体は？
パソコンで好評のゲーム版「エヴァンゲリオン」が、サターンに登場。

謎の移動物体にNERVはどう動くのか？

Vol.9 33Pへ

WIN95で好評だった「鋼鉄のガールフレンド」が、ついにサターンユーザーのもとにもやってくる。内容は、謎の転校生・霧島マナとの“Boy meets girl”を軸にアスカを交えたラブストーリーがメイン。シンジとマナのデートシーンや、移動物体をはじめとする数々の謎など見どころも多く、ストーリー重視のスタイルを選んだガイナックスの判断は成功している。「REVIVAL OF EVANGELION」の劇場公開も始まるが、劇場版はお世辞にも明るい作品とはいえない。それに比べ「鋼鉄」には、ある意味、しあわせなカタチの「エヴァ」がある。（大戸島）

電波少年的ゲーム

3月5日発売

●ハドソン
●4,800円（全年齢推奨）
●ETC（パーティーゲーム）
●1〜7人用（対戦）
●マルチターミナル6対応
●コンビニ専売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 ―

みんなで楽しもー！
TVでおなじみのバラエティソフト。10種類のミニゲームを収録。

罰ゲームでも、盛り上がろう!?

Vol.8 72Pへ

人気バラエティ番組、「進ぬ！電波少年」内のコーナー“無敵のセールスマン”で、ふかわりょうがセールスしてるのがコレ。もとはカラオケボックス専用のソフトだったが、このたび一般に向けて販売が開始された（コンビニ専売）。内容は“だるまさんがころんだ”や“モグラ叩き”のような万人向けのミニゲームが10種類収録された多人数プレイ用のパーティゲーム。ゲームの敗者にはちょっとキツめの罰ゲームが課せられる。“王様ゲーム”や“せんだみつおゲーム”のようなノリで、若き男女が楽しむのが正しい使用法。1人プレイは絶望的に空しいけどね。（金子）

今月のサタコレ（3月分）

GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT
●ゲーム　アーツ●2,800円（全年齢推奨）●SHT（3Dシューティング）●1人用●ムービーカード対応
21世紀初頭を舞台にした、リアルタイム3Dロボットシューティングゲーム。リアルなグラフィックに舞台設定、迫真のストーリー展開から目が離せない！

上海　万里の長城
●サンソフト●2,800円（全年齢推奨）●PUZ●1人用●シャトルマウス対応
おなじみのベーシックな「クラシック上海」のほかに、「グレートウォール」「北京」「青島」と、麻雀牌を使ったパズルゲームを4つまとめた、お買得ソフト。

コマンド&コンカー
●セガ●2,800円（全年齢推奨）●SLG●1人用●2枚組
リアルタイムで繰り広げられる、本格的な戦略シミュレーション。各ミッションで指示される任務を果たすために、兵士や戦車を率いて戦おう。

ダイナマイト刑事（デカ）
●セガ●2,800円（全年齢推奨）●ACT●1〜2人用
敵を殴り倒してゲームを進めるという爽快感と簡潔な操作方法で、好評を博したアーケード版の移植。あの刑事たちが、セガサターンで再び大暴れする！

SANKYO FEVER実機シミュレーションS
●TEN研究所●2,800円（全年齢推奨）●ETC●1人用●SANKYO FF対応
「CRフィーバーピーチ」、「CRフィーバービックパワフルFX」、「フィーバー忍NIN絵巻SP」など、計6機種の実機台が収録されたパチンコシミュレーション。

シーバス・フィッシング2
●ビクター／ビクターソフト●2,800円（全年齢推奨）●SLG●1人用
シーバス釣りを題材としたフィッシングゲームの続編。前作はボートからの釣りだったが、今回は陸上へと釣り場が変わっている。

ゾーク・コレクション
●翔泳社●7,900円（全年齢推奨）●ADV●1人用●2枚組
サタコレではないが、テキストアドベンチャー「ZORK I」と「RETURN TO ZORK」の2本がセットになった。これで「ZORK」の世界を堪能しよう。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12日	タイムコマンドー	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
3月 12日	EVE The Lost One	7,800円	イマディオ	ADV	④
12日	Pia♡キャロットへようこそ!!	6,800円	キッド	恋愛SLG	18推、マウス、マルコン
12日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT (セガサターンコレクション)	2,800円	ゲーム アーツ	SHT	
12日	上海　万里の長城 (セガサターンコレクション)	2,800円	サンソフト	PUZ	
12日	ゾーク･コレクション	7,900円	翔泳社	ADV	②
12日	コマンド＆コンカー (セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SLG	②
12日	ダイナマイト刑事 (セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	
12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS (セガサターンコレクション)	2,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応
12日	シーバス･フィッシング2 (セガサターンコレクション)	2,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
12日	ザ･コンビニ2　～全国チェーン展開だ！～	5,800円	ヒューマン	SLG	
19日	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
19日	プリンセスクエスト (特別限定版)	5,900円	インクリメントP	RPG	
26日	ザ･キング･オブ･ファイターズ'97	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
26日	ザ･キング･オブ･ファイターズ'97 (お買い得セット)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
26日	プライマルレイジ	5,800円	ゲームバンク	格闘ACT	
26日	ヘクセン	5,800円	ゲームバンク	ACT	
26日	提督の決断III with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
26日	ときめきメモリアル･ドラマシリーズVol.2 彩(いろどり)のラブソング	5,800円	コナミ	ADV	マウス、②
26日	吉村将棋	5,800円	コナミ	将棋	
26日	THE HOUSE OF THE DEAD	5,800円	セガ	SHT	銃
26日	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド	6,800円	セガ	ADV	②
26日	プロ野球　グレイテストナイン'98	5,800円	セガ	SPT	
26日	チョロQパーク	5,800円	タカラ	RAC	マルコン、ハンドル

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
26日	Techno Motor(テクノモーター)	4,800円	電子メディアサービス	ETC	
3月 26日	クーリエ･クライシス	5,800円	BMGジャパン／NewLevel	ACT	
26日	ダンジョン･マスター　ネクサス	6,800円	ビクター／ビクターソフト	RPG	マルコン
26日	クロック！パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	マルコン
2日	ウイニングポスト3	6,800円	光栄	SLG	
4月 2日	信長の野望　将星録	9,800円	光栄	SLG	
2日	信長の野望　戦国群雄伝	5,800円	光栄	SLG	
2日	わくわくぷよぷよダンジョン	5,800円	コンパイル	ADV+RPG	
2日	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	4,800円	セガ	RPG	
2日	ドラゴンフォースII　～神去りし大地に～	5,800円	セガ	S･RPG	
2日	組み立てバトル　くっつけっと	5,800円	テクノソフト	SLG	
2日	湾岸トライアルLOVE	6,800円	ビクター／バックインソフト	SLG+RAC	18推、ハンドル
4日	サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
4日	サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～(初回限定版)	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
9日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	④、マウス
9日	★ウイニングポスト2 (光栄ベストコレクション)	2,800円	光栄	SLG	
9日	★エアーマネジメント'96 (光栄ベストコレクション)	2,800円	光栄	SLG	
9日	★三國志IV (光栄ベストコレクション)	3,800円	光栄	SLG	
9日	★太閤立志伝II (光栄ベストコレクション)	2,800円	光栄	SLG	
9日	★七つの秘館 (光栄ベストコレクション)	2,800円	光栄	ADV	③
9日	あやかし忍伝くの一番 プラス	6,800円	翔泳社	育成SLG	
9日	卒業III～Wedding Bell	6,800円	小学館プロダクション	育成SLG	
9日	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	6,800円	バンダイ	SLG	
9日	テニス･アリーナ	5,800円	UBIソフト	SPT	マルチ
16日	ヴァンパイア セイヴァー	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	ヴァンパイア セイヴァー (4メガRAM同梱版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	X−MEN VS. STREET FIGHTER (ソフト単体)	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	ボンバーマンウォーズ	5,800円	ハドソン	TAB	
16日	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
16日	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
23日	ゲームで青春	5,800円	キッド	TAB	マルチ
23日	ガングリフォンII	6,800円	ゲーム アーツ／ESP	SHT	ツイン、ケーブル
23日	ガングリフォンII (対戦ケーブル同梱版)	8,000円	ゲーム アーツ／ESP	SHT	ツイン、ケーブル
23日	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
23日	スーパーロボット大戦F～完結編～	6,800円	バンプレスト	S･RPG	
23日	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	6,800円	ビデオシステム	TAB	18推
23日	ひみつ戦隊メタモルV	5,800円	毎日コミュニケーションズ	ADV	
29日	SUPER TEMPO	5,800円	メディアクエスト	ACT	
30日	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	5,800円	データム･ポリスター	ETC	
7日	メルティランサー Re inforce	7,800円	イマディオ	SLG	③
5月 7日	メルティランサー Re inforce (初回限定版)	8,800円	イマディオ	SLG	④
14日	BAROQUE	6,800円	スティング	RPG	
14日	★スーパーリアル麻雀P7	7,800円	セタ	TAB	18推

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
5月 21日	ファインドラブ2～The Prologue～	3,300円	ダイキ	ETC	18推
28日	★グランディア～デジタルミュージアム～	3,500円	ゲーム アーツ	ETC	
28日	王様げーむ	6,800円	ソシエッタ代官山	バラエティ	②、18推
28日	ケリオトッセ！	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	マルチ
下旬	電車でGO！	5,800円	日本フレックス	SLG	
未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
未定	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド	5,800円	KSS	恋愛SLG	18推
未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	3,800円	コナミ	ACT	
未定	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
未定	エルフを狩るモノたちII	未定	アルトロン	ADV	
未定	ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
6月 4日	Project X2	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	
18日	★リンダキューブ 完全版	6,800円	アスキー	RPG	
18日	ウルトラマン図鑑3	6,800円	講談社	データベース	
25日	☆水木しげるの妖怪図鑑 総集篇	5,800円	講談社	ADV	
未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル・マルコン
未定	★ラングリッサーV the end of Legend	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
未定	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
7月 9日	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
9日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
中旬	エーベルージュ・スペシャル	5,800円	タカラ	SLG	
未定	ドリーム・ジェネレーション 恋か？仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
今春 未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、[illegible]
未定	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
未定	Code R(コード・アール)	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	少女革命ウテナ いつか革命される物語	6,800円	セガ	ADV	②
未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
今夏 未定	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	SLG	
未定	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	SLG	
未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
未定	海辺(ビーチ)でリーチ！	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	ファインドラブ2～The Simulation Game～	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
今秋 未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
今秋 未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
98年内 未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM対応
未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	未定	セガ	SHT	
未定	E・TUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
来春 未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定 未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	お嬢様を狙え	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	2,800円	セガ	SLG	モデム必須
未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	
未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	対戦ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	ハート オブ ダークネス	未定	セガ	ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイI ブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

次号発売日3月20日は、東京ゲームショウの前日。そこで次号サタマガはゲームショウお役立ち情報を満載！

ゲームショウ初公開タイトルや各出展タイトルの見どころを徹底取材。発売迫る「サクラ大戦2」も超激！10ページ大特集。ゲームショウのお供はサタマガで決まり！

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起 斎藤阿都武） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明／**ライター** 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田文継 作山哲広 まさ政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・ぴー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 岩片 翼 Ron Demand（酒井裕晶） 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 荒木由紀枝 小泉雄悟／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティとりぴっと（並木美智子）中 直行／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 森脇有香／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン4月3日号は

3月27日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは

03・5642・8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

2月27日・3月6日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
長野県・安達直行、三重県・大内早苗、北海道・山口修、大阪府・丸井和紀、愛知県・柴田雄大、北海道・垣原辰也、宮崎県・森本木月、香川県・相田仁、岩手県・柳原徹子、滋賀県・澤田京子、島根県・原田大輔、和歌山県・岸川平一、高知県・那須和孝、千葉県・村田正二、群馬県・緒方由香里、奈良県・扇田祐介、青森県・尾島直治、鹿児島県・遠藤市隆、埼玉県・松田健一、茨城県・持田真人

②「ファーランドサーガ」アクリルポストカードセット（5名）
富山県・出射崇史、新潟県・倉茂知恵子、新潟県・堀田英明、大阪府・古谷梓、山形県・半沢宏路

③「悠久幻想曲」卓上カレンダー＋「悠久の小箱」ソフトセット（3名）
石川県・南美恵子、埼玉県・山田美佳、神奈川県・小林栄美子

④天地無用！ in POCKET（3名）
富長崎県・片岡洋平、大阪府・小出学、長野県・鎌田里奈

⑤せがた三四郎シール集（5名）
神奈川県・湯本広幸、富山県・砂田潤治、神奈川県・町田康太
兵庫県・花田清太郎、長崎県・清川薫

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは3月27日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.12の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは98年3月27日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「デビルサマナー ソウルハッカーズ」テレカ●5名

発売中／提供：アトラス

大人気シリーズ最新作は堪能したかな!? 重厚なデザインのテレカを5名にプレゼント！

3 ロードランナーミニゲーム●3名

発売中／提供：XING

掘り進む楽しさはミニでも同じ!! どこでも遊べる気軽さもいいよね！

4 「テナントウォーズ」(A)ソフト●3名 (B)マスコット●5名

提供：キッド

みんなでワイワイ楽しめるよ！ ソフトを持っている人にはカワイイマスコット"ニャン吉"のキーホルダーはいかが!?

5 「あやかし忍伝くの一番プラス」セット●5名

発売中／提供：ムービック

カワイイくの一が大活躍!! マウスパッドと下敷き、クリアファイルをセットにしてプレゼントしちゃうよ。ムービックより好評発売中!!